ポケモン新作3本! スクープ連発! 新作おどり食い/実録! ゲーム裁判

Jugemu じゅげむ

パワー大爆発スタート号

11

定価490yen
毎月30日発売
1997 November



ぶっち切りスクープ連発!

ポケモンが64DDで3種類!
スーパーロボット大戦F~完結編
64とゲームボーイが合体する?
ピカチュウげんきでちゅう(仮)
サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~
64で発見!!たまごっち

先取りGAME情報局スペシャル
新作おどり食い

集中連載
ダビスタ&モンスターファーム

特別編集
完全保存版ゲームスクールガイド
「学校からはじめよう」

この夏話題のあの作品に今、審判が下される
実録! ゲーム裁判

フロントミッションセカンド
MOON
新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ
Formula1 97
リンダキューブ アゲイン
アインハンダー
Fighting Illusion~K-1 REVENGE
Jリーグダイナマイトサッカー64
ゲームボーイギャラリー2
ムーンライトシンドローム
スペクトラルフォース

召還!女神転生IからソウルハッカーズまでI
女神転生10年記

悩めるゲームキャラ108人の個人情報満載!
じゅマール

ビットジェネレーション'97開催記念
桝山寛×飯田和敏×高広伯彦
「レ・ゲー」WWWハイパーリンク座談会

マリオが、ソニックが、ポケモンが、
美味しく楽しいお弁当になったヨ!
秋だ! ゲームでお・弁・当

http://www.recruit.co.jp/jugemu/

菊池万理江



一人いるとたすかりますね。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ スペシャル
ぷ〜。今回はプレイステーション・クラブからのホットなお知らせでございます。とっておきの情報は4つ。
1 「プレイステーション・クラブ フェスティバル'97」の開催が決定したのよ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
開催地は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の全国5ヶ所。時期は11月から12月。この冬からザクザク登場する話題の新作ソフトが誰よりも早く体験できるイベントなのよ。会員の皆さんへの特典山盛り。しかも入場料はタダ。楽しいぞ。入場方法とか詳細はまだナイショ。次号の月報でお知らせしますぅ。
2 プレプレvol.9は X'masプレゼントスペシャルCD-ROMがついて2枚組！
なんと、12月発行予定のプレプレvol.9には約1,000タイトルの情報が入ったCD-ROM版総合カタログがついてくる！ハッキリ言って役に立ちます。でもうれしいからといって1,000タイトル全部買うと破産しちゃうぞ！
3 プレプレが年6回発行に！
これまで年4回の発行だったプレプレが、'98年2月から年6回の隔月発行になります！入れたい情報があまりに多くなってきたので年4回じゃ足りなくなったのね。プレプレつくってる人たちも「また徹夜が増えるじゃないかぁ」と言いながら涙ながらに喜んでます。
4 入金手続がさらに便利に！
これまでの「銀行か郵便局」だった年会費の入金窓口が、この9月から「郵便局かコンビニ」に変更されました。ちょっと出かけたついでに入金、てな感じで便利、便利。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報が誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、話題のソフトの体験デモ、ムービーデモが見られるという特権つき。しかも人気ソフトの最強データが手には入ったりもするよ。ちなみにプレイステーション・クラブでは「プレプレ」発行だけでなく、会員だけの企画もバシバシやってます。年会費は5,800円。こりゃ、入らないとソンしますぜ、だんな。
＊上の情報に関するお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局までね。
TEL:03−3266−7830（10:00〜17:00、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
竜に変身するとめちゃくちゃ強くなるよ。
ブレス オブ ファイアIII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)カプコン
風に乗って空を漂ういい気持ちゲーム。
風のノータム
レジャーシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)アートディンク
腹の底にズドンと来る迫力の格闘！
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
スポーツ・格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)エクシング
選ぶキャラによって全然違う走りになるぞ。
ポルシェチャレンジ
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
心ゆくまでバイオをしゃぶり尽くそう。
バイオ ハザード ディレクターズカット
サバイバルホラー
標準価格4,800円（税抜）CD2枚組
絶賛発売中
(株)カプコン
友達と対戦バトルもできるRPGだ。
ラグナキュール
RPG・メモリーカード・バトル・システム
標準価格5,800円（税抜）
10月2日発売予定
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
フツーじゃない。ちょっとやばめのRPG。
リンダキューブ アゲイン
サイコスリラー＋ハンティングRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 by Artdink © Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reseaved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©XING 1997/DAFT 協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

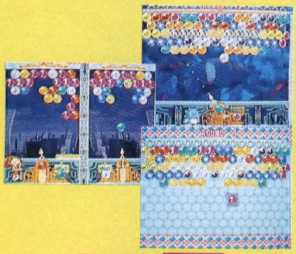

PlayStation
第5回
火をふくぜ！
ブレス オブ ファイアⅢと
桑にゃん
プレイ！
PlayStation™
'97
こんなとき、ドラゴンの末裔(まつえい)が
―この撮影の後、お肉持って帰りましたよね、林さん。
林「予期せぬ攻撃。しかしひるまない。あなたもその日ズル休みして海に行ってたじゃない。会社に知れると･･･」
―よし、この話はやめ。
林「やめ」
―そういえば『ブレス オブ ファイア Ⅲ』のカプコンさんから林さんあてに手紙が来てましたよ。
林「ラブレターね」
―なんで？
林「読んでみて」
―「こんにちは桑元です。突然やねんけど『ブレスⅢ』の主人公の名前はリュウっちゅうねん。竜に変身するからやで。ちなみにサブキャラの名前がトラさんで虎に変身するとか、近所に住んでる熊五郎さんがここぞというときに熊に変身するなんて話はないで」だって。
林「複雑な愛の表現ね」
―「ズブロ火山に登場するモンスター『ラーバビースト』は炎属性のモンスターやで。炎系の攻撃を加えたらツヨなるから、そうやってから倒すと経験値がたくさんもらえるで。それから『釣りモード』の時、ボタンを連打したら仕掛けを遠くまで飛ばせるねん。ワシなんかあまりに連打しすぎて魚を釣るつもりがタコができてしもうたんや。はっはっは。ほな、さいなら」終わり。
林「シャイね。桑にゃん」
―なんで？
林「他に何か書いてない？」
―「追伸。途中で登場する『ヌイグルミ』が動かへんのは、何を隠そうぬいぐるみやからや」何これ？
林「わかりました。高浜君とは別れます」
―･･･まあいいや。で、他に林さんが知ってる『ブレスⅢ』の情報は無いんですか？
林「似たところでプレイステーション・クラブ・フェスティバルの話があるわ」
―似てない。
林「ユーザーの皆さんに、この冬からジャンジャン出てくる新作ソフトを存分に楽しんでもらおーってイベントなのよ。実際に遊べる試遊台はなんと300台以上。全国5ヶ所で11月から12月にかけて開催します。誰よりも早く新作ソフトに触れるチャンス。入場料タダだし、こりゃ行かなきゃソンでしょ。
―ソンです。じゃあ話を戻しましょう。
林「戻しましょう。『グランツーリスモ』についてね」
―違う。
林「あれは凄いわよ。もうグラフィックから動きからシステムから何もかも凄いわけよ。実際のメーカーのクルマが出てるしね。クルマのテカリとか質感までこだわりまくった1本。この先一番メジャーなレースゲームになるわね。11月発売。こりゃ買わなきゃソンでしょ」
―ソンです。
ちなみに『ブレス オブ ファイアⅢ』は大人気RPGシリーズの第3弾。ドラマティックなストーリーや派手な魔法、好評の『釣り』をはじめサブゲームも満載で存分に楽しめるぞ。SCEと桑にゃんイチ押しの1本。買うてな。
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ――→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。





パズボブのアレもコレも楽しめる
出血大サービスのプレイステーション版だい。

こんどのパズボブは面白さてんこ盛り。
人気のアーケードモードの他に、チャレンジ・とことん対戦・
コレクション・エディットの4モードを搭載。
パズボブを知ってる人も知らない人も最高に楽しめる



パズボブファンがデザインした
1026面のパズルをプレイできたり、
名人の段位がもらえたり、
自分でパズルの面データを
作成できちゃったりするなど、
パズボブ2より愉快度だんぜんアップ！

11月6日発売予定

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格**4,800**円（税別）

まぶしすぎるボディと笑顔に夢中です。

3人の美少女から好みのギャルを選び、キミの恋は始まる。
ワガママの連発に耐え、ライバルの出現にもあわてず、
目ざすはクリスマスパーティ後に行われる告白タイム。
果たして、きみは"カレシ"になることができるか？
ちょっと××なサービスもついてるよ。

このポイントにひとめ惚れ。
●魅力的な3Dキャラの女の子、多彩なミニゲームやイベントがデート気分を盛り上げます。●各ラウンドは春、夏、秋、冬に分けられ、それぞれ海、花火、スキーなどサイコーの舞台を用意。
●2P同時プレイ可能。2Pプレイ時は一人の女の子を奪い合うストーリーで進行。●成績トップのプレイヤーが"カレシ"として登録される「恋人宣言」機能を搭載。

11月20日発売予定

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格**5,800**円（税別）



パズル	格闘	スポーツ	スポーツ	アクション	ムービーノベル	ドライブ
THE BEST パズルボブル2	ファイターズインパクト	スーパーフットボールチャンプ	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイムギャル&忍者ハヤテ ©東映ビデオ	東京SHADOW ©西谷 史・シップス／メディアワークス	レイ・トレーサー
メーカー希望小売価格 2,800円(税別)	メーカー希望小売価格 5,800円(税別)	メーカー希望小売価格 5,800円(税別)	メーカー希望小売価格 5,800円(税別)	メーカー希望小売価格 6,800円(税別)	メーカー希望小売価格 8,800円(税別)	メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

タイトーホームページ http://www.taito.co.jp

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997 "PS"マークおよび"PlayStation"は（株）ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。 株式会社タイトー®


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
月の光に魅せられて、
人の心は狂気に満ちる。
ムーンライトシンドローム
1997.10.9 ON SALE
プレイステーションソフト / サイコホラーアドベンチャー
CD2枚組 / 1人用 / メモリーカード1ブロック / SLPS 01001～2
月光症候群
テーマソング"あなたは海の底" 桃乃未琴　ビクター エンタテインメント(株)より発売中！
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町 4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
© HUMAN 1997

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®



サイキックフォース パズル大戦

PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN™

全てのゲームファンの願いを実現！ 2大強力ゲームが夢の合体!! その名もサイキックフォースパズル大戦。

大ブレイクを巻き起こした「サイキックフォース」の超能力者達が、ハマり度No.1ゲーム「パズルボブル」のキャラクターとなって新たなる闘いを仕掛ける。サイキックファンもパズボブファンも絶対見逃せないゲームの誕生だ！

- ●1Pモード、2P対戦モード、シナリオモードの3種類。
- ●オリジナル主題歌、エンディングテーマも、おなじみの「影山ヒロノブ」氏を起用。
- ●オープニングアニメ、デモ画面は「サイキックフォース」で人気を博した「竹内浩志」氏が演出。

☆初回特典！
超レアな情報がたっぷり入った《プレミアムCD》が付いています。
スペシャルキャラクターボイス（留守電メッセージや目覚しメッセージ）
サイキックフォース2（仮称）最新㊙情報

10月2日 発売予定

プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）

話題独占 プレイステーションラインナップ



シューティング
スペースインベーダー
メーカー希望小売価格
2,800円（税別）



パズルアクション
アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格
4,800円（税別）



格闘
サイキックフォース
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



シューティング
レイストーム
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）

品切れの時はお店の人に取り寄せてもらいましょう♥

PlayStation

絶賛発売中!!

大好評につき「RAY・RAYキャンペーン」延長決定！

くわしくは「レイストーム」と「レイ・トレーサー」のパッケージに付いているハガキを御覧下さい。

じゅげむ

Contents 1

1997 vol.11
November



撮影●宮澤正明
スタイリング●さかたまゆみ
ヘアメイク●大平忠明
アート・ディレクション●坪井碇

MINI² INTERVIEW

菊池万理江

『生ダラ』のサーフノリダーズや、『バリキン7賢者の戦略』で爽やかな笑顔を見せてくれる菊池万理江ちゃん。ゲームのほうはパズル系がお好みで、特にぷよぷよは5連鎖ぐらい組めちゃう腕前だとか。
「この前、沖縄にロケに行ったときに、マネージャーさんとぷよぷよ対決したんですよ。最初は弱いフリしといて、何か賭けようってなったら、本気出して。その罰ゲームで、マネージャーさんの足のスネ毛を剃らせてもらいました。しかも片方だけ。もう片方は、スネ毛残ったままなんですよ」
　おかげでマネージャーさんは、この夏、1度も半ズボンを履けなかったそうな。
「今は、お仕事してるときが一番楽しいです。毎日が夏休みみたいで。サーフノリダーズのチームで、プライベートでもよく遊ぶんですよ。みんないい人でギャグばっかりで、あのまんま。すっごく楽しいです」
　小さい頃から目立つことやお芝居が好きで、今は「グッチで特注のサングラスを作れるぐらいの女優さんになること」が目標の万理江ちゃん。明るくて可愛くて自然体の彼女に、ブレイクの予感☆キラリ!お塩とタバスコを入れた「万理江流トマトジュース」を飲んで、イケイケッ万理江!!

©SQUARE(C)YUKE'S©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI1998©CAPCOM CO.,LTD.

PlayStation

UNIVERSAL 監修ソフト

パチスロはゲームだ。

レバーを押す。リールが回転する。ボタンを押してリールをとめる。
たったこれだけなのにハマる人は多い。
それだけのおもしろさがパチスロには隠されている。
今回のパチスロ完全攻略シリーズは、
名機といわれるクランキーコンドル後継機、クランキーコンテストを搭載。
人気も高いが、謎もまだ多い。
始めはビギナーズガイドブック（ソフトに付属）を見ながらでも
やがて実践で通用するまで
ぜひ挑戦してほしい。



パチスロ完全攻略

搭載機種



クランキーコンテスト　クランキーコンドル

1997年10月2日(木)発売
価格¥5,200(税別)

パチスロ完全攻略シリーズ

スペシャルヒット還元キャンペーン!!

総額500万円プレゼント

現金10萬圓
・・・15名様



PS　RGB対応モニター（ソニー製）・・・50名様



クランキーコンドル
オリジナルテレホンカード
・・・1,000名様

クランキープロパッケージに同梱されている
アンケートはがきに「プレゼント希望」とご記入の上、
ご返送ください。
抽選で左記の賞品をプレゼント!
発表は12月発売のゲーム誌上で。

※11月14日（金）の消印有効

下記コンビニエンスストアでも好評予約受付中

セブンイレブン　ファミリーマート　サークルケイ　サンクス

左記の各チェーンの他、四国スパーでも取り扱っております。
一部店舗では扱っていない場合があります。

株式会社　日本シスコン

NSYSCOM

●ユーザーサポート　TEL.03-5826-7776（祝祭日を除く、月～金曜日11:00～12:00、13:00～16:00）FAX.03-5826-7778（24時間受付）

©1997 Nihon Syscom Co.,Ltd.　©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.

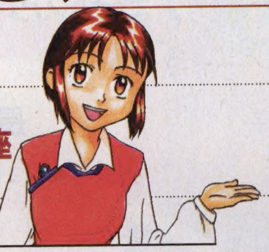
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Contents 2

じゅげむ

1997 vol.11
November

短期集中連載1Pでよさゲー



TVGAME

今月のTVゲーム情報ページ



PC

パソコンページはここから

REGULARS



今月のアソビトモダチ

リンダ
『リンダキューブ アゲイン』

隕石の衝突によって、8年後に滅亡してしまう惑星ネオ・ケニア。リンダはこの星の動物を救うべく、神からの指令「動物集め」の役に志願した勇気ある14歳の少女だ。ゲームの主人公であるケンとは幼馴染みで、5歳のときに彼女からプロポーズしたというエピソードも持っている。

パラレルワールドのように3つのシナリオが絡み合う『リンダキューブアゲイン』では、リンダの性格もシナリオによって少しずつ違っている。しかし、口は悪いがスタイル抜群、そして「今時、メシをうまそうに食う」というのは同じ。そんな元気娘のリンダだが、どのシナリオでも彼女にはショッキングな事件が次々と襲いかかる。それでも前向きに生きようとする彼女は、見ていてとてもいじらしい。そしてときおり女性らしい一面を見せたり、きわどいセリフを言って、見る者をドキッとさせる。リンダといると安心した気持ちになったり、ドキドキしたりと何だか忙しい。しかし、それがリンダの持つ不思議な魅力なのだ。

「じゅげむ」のホームページにアクセスしよう
本誌には載ってない最新情報満載！見てないひとは遅れちゃうぞ
アドレス http://www.recruit.co.jp/jugemu

©Sony Computer Entertainment Inc.under license from Alfa system, MARS andNEC Home Electronics,Ltd
©パリティビット©TECMO,LTD.1997



マミちゃん ナミちゃんの快感♥クランキーNight!!

PlayStation



長谷川　真美

●S49.10.7・天秤座・O型

★マミのオススメゲームです！みんな絶対やってみてね。



川口　奈美子

●S51.5.22・双子座・B型

★このゲームで、クランキーにはまりそう。誰かホールに連れてって…。

●2人ともCM、ドラマ、雑誌等で大忙し。只今Station GAIAパーソナリティとしても活躍中!!●
「みんなインターネットで私たちに会いに来てね。」アクセス：http://www.stgaia.com

○月△日 深夜…クランキーな夜。

ナミ　ネー真美ちゃん、このパジャマどう？ 今日ネ、恵比寿で見つけたの。カワイイ？

マミ　いいと思うよ…。

ナミ　ぜんぜん見てない…。

ナミ　ネーネー、もう夜も遅いしソロソロ寝ようヨ。

マミ　オヤスミー。アッ、リーチ目だぁー。

ナミ　（カチン）チョーット真美ちゃん！さっきから何やってんのヨ。



マミ　エ、コレ？「クランキーＰＲＯ」だよ。しまったー、外した！

ナミ　なんか一人で盛り上がってるね。ところでその「クランキー…」って、ナニ？

マミ　今、巷のホールで超人気の「クランキーコンドル」と「クランキーコンテスト」っていうパチスロがネ「完全攻略」できる、大変有り難いゲームソフトなのよ。

「ビギナーズブック」で初心者でも安心プレー。



ナミ　へー。パチスロゲームなんだ。でも、なんか難しそうね。あたしには無理だね。

マミ　（待ってました！）だいじょうぶ！そんな奈美ちゃんみたいなカワイイ初心者さんの為に、このソフトには「ビギナーズガイドブック」が付いているのよ。

ナミ　それを読めばパチスロがわかるの？

マミ　That's RIGHT！まぁ、とりあえずゆっくり読んでてよ。



ナミ　（そんな…冷たいねェ。）ナニナニ。フムフム。…ネーこれ全部読まなきゃダメ？

マミ　ダメダメ。このゲームって、ほんとに実機に忠実に作られてて奥が深いの。まあ、奈美ちゃんには、特別にこの「真美大先生」が手ほどきして差し上げても良くってよ。

ナミ　お願いしますぅ。（ダイジョウブかしら…）

いざ「クランキーＰＲＯ」に挑戦！

マミ　昔から言うでしょ。「習うより慣れろ」ッテ。とりあえず適当にコントローラの□・×・○のボタンを押してごらん。

ナミ　（そんな事だろうと思った。）押すゾ！ヨッヨ。ット。

マミ　オ？きたきた、最後までよく狙ってね！

ナミ　ヨ。ヤッター！揃ったー。



マミ　一発で青7揃えるなんてセンスあるンじゃない？（本当は「目押しランプ」で練習してもらおうと思ってたのに…。）

ナミ　ここからは確か「リプレイハズシ」で目指せ400枚！

マミ　そー簡単にはいかないよ。まずは「リプレイハズシモード」で修業してから…。

ナミ　（聞く耳もたず）マミちゃん。明日、私のホールデビューにつきあってくれる？

マミ　だめだ。完全にはまってるヨ。



初心者にもよくわかるビギナーズガイドブックつき



パチスロ完全攻略 Cranky PRO.™ クランキープロ

1997.10.2（THU）発売
予定価格¥5,200（税別）

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております。

7-ELEVEN　FamilyMart　K　sunkus サンクス

上記4チェーンのほか四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

株式会社　日本シスコン

©1997 Nihon Syscom Co.,Ltd. ©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

取材・文/大岡まさひ
撮影/カヒカテア

気になるイベント

コンパニオンだって、見られたい！





コンパニオンのコスチュームって、最近キテますよね。
それも、ゲームショーのね。いやあ、いいんだってこれが。
とかいうコンパニオン萌え萌えな人ならたまんないコンテスト。
これからもどしどしバリバリ、やっていただきたいです。



10組のコンパニオンがステージ上に。各社、個性があるのが素晴らしい

デジカメ片手に「撮らせてもらっていいっすかぁ？」などとのたまう輩が急増していると聞く。そりゃそうだ、ゲームも楽しいけど、キレイなおねーちゃん、じゃないや、コンパニオンの女性たちと接するのも愉しい、そりゃ当たり前。

しかし、ちらっと見て「あ可愛い」とか思っても、話しかけるなんてできないしぃ、といって遠くからじっと眺めるつーのもアヤしすぎるよぅ、とか思っている人は意外に多いのではないか。

そこで、そんな気弱な我々のために…かどうかは定かでないが、去る9月5日より開催された「東京ゲームショウ'97秋」では、「ベストコスチューム in TGS」なる企画が行なわれた。要は、ブース対抗のコンパニオンコスチュームコンテスト。来場者投票によって選出された10組のコンパニオンが特設ステージに上がり、(コスチュームの)美しさを競い合う。

ただこれ、一般の人は入場できない特別招待日のプログラムで、しかも最終審査は審査員らが別室で行なう形式。どうせなら前回、「CESA大賞」をユーザーによる投票に重きを置いて選んだ東京ゲームショウらしく、一般公開日にみんなの投票で決めればよかったのに、という気もしないではなかった。そのへん、次回に期待。

それはともかく。ゲームショウのコンパニオンコスチュームはどんどん新しい世界を作り上げているようだ。コスプレ入ってたり、ダイナマイツセクシー系だったり、インパクト勝負だったり。ビジネスショーともモーターショーとも異なる独自の進化の道を歩んでいるともいえる。大変によろしい。今後とも期待大、だ。

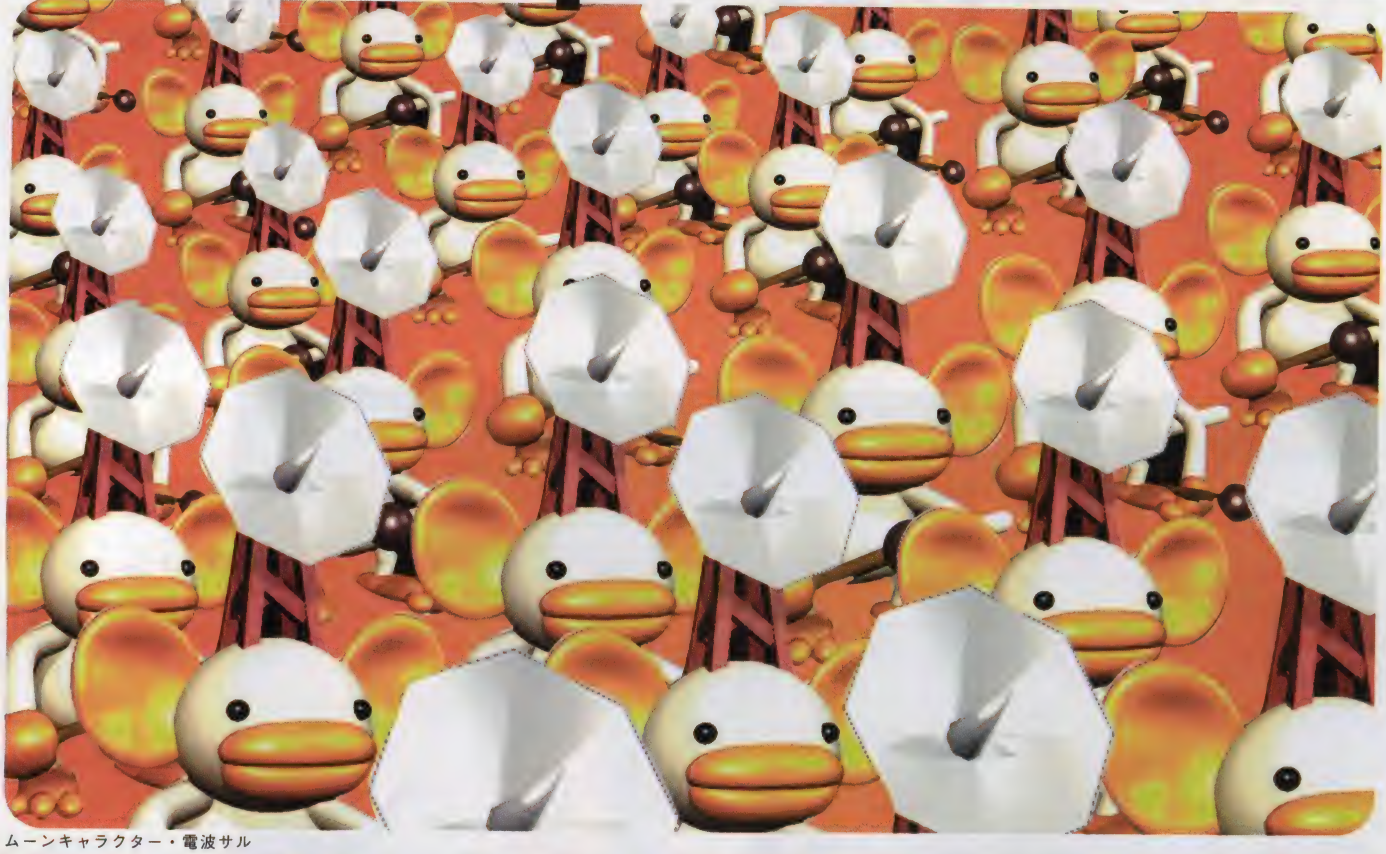
さて、グランプリに輝いたのはアートディンクのさわやかで清楚な衣装。しかし、ここで突然、じゅげむは勝手にソフトオフィスに特別賞をあげちゃいたい。リボンなんかついてラブリーなのに、背中はパックリ開いてる大胆なデザインがナイス。女の子も2人とも可愛い。性格もよさげ。いやー、好み。

しまった、やっぱ個人的にデジカメ、持ってくるべきだった！

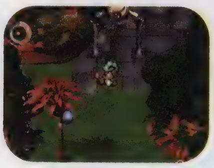
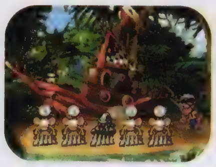
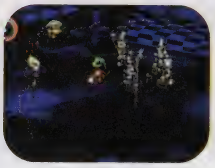
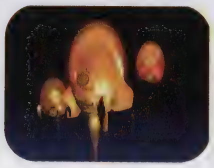
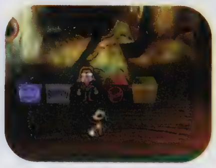
moonthropus erectus

PlayStation

こりゃサルにならずにには、いられまいて。


ムーンキャラクター・電波サル



出現！月光サル軍団。
「急げ！満月だ！」

勇者は町の嫌われ者。
そして少年の目的は「戦い」ではなく、
モンスター達の魂を救うことだった！
月を失った世界に迷い込んだ、少年の運命は…!?
型破りのRPG「MOON」に、
サル達も思わず待ちきれず動きだしたゾ。
いよいよ満月の日、発売！

MOON

Remix RPG adventure

プレイステーション対応 リミックスRPG アドベンチャー	ムーン
10月16日(木)	満月の日、発売予定
初回生産分のみMOONひみつシール封入	標準小売価格 5,800円(税抜)

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/

1997年11月21日発売予定	10月下旬発売予定
MOON サウンドトラックCD 演奏/Thelonious Monkeys他	MOON 公式ガイドブック
WDCD-25018 ¥2,548(税込) 発売：ワンダーエンターテイメント(株)	価格未定(税別) 発売：アスキー

FAKE∞REAL　MD system　LOVE·de·LIC　Primitive Hands

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. マークおよびPlaystationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ASCII 株式会社アスキー

ゲームの天才 Vol.16

もはやプレイステーションのマスコットキャラクターに成長した感のある『パラッパラッパー』。この大ヒットソフトを生み出したのは、打ち込み系の美しい楽曲で多くのファンを獲得したPSY・Sの松浦雅也さんなのだ

取材・文/小島幸博
写真/栗原克己



言葉を越えて理解されるような「感情」が音楽には重要なんです

イメージできる言葉が大事 最初は『ペラペラッパー』だった

ラップの音楽ソフトを作るぞ、というのは頭の中にハッキリとあって、その時点では自分の音楽の原体験やキャリアは切り離されていたんです。ラップでポンポン遊ぶ…それが面白いって思っちゃったんだからしょうがない。どういう名前がいいかなぁ、と思って、キャラクターがペラペラだから『ペラペラッパー』だと思って、その次にパラパラしているから『パラパラッパー』になって、最後に『パラッパラッパー』だと。イメージで理解できる言葉って大事だな、と思っていて『パラッパラッパー』という言葉も、リズムがあってしかもラップだという意味だけは伝えていて、パッパラパーな感じはする抜けたバカさ加減があって…というのがほとんど聞いただけで感じられるじゃないですか。そこですね。

キャラクターはロドニーがいいんじゃないかということになって、話を投げてみたら、すんなり進んで決まりました。

最初は結構嫌がってましたよ、ラップという題材について。なんでラップだけでいろんな音楽が楽しめないの?って。その時なんて答えたかというと「1巻目はラップだけど2巻目も作ろうよ！ その時また違うの考えればいいじゃん」てね。

感情表現が歌の原点 海外でパラッパが理解される?

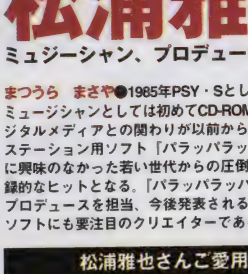
大事なのは歌なんですよね。楽器も何もなくて一番最初に出せる音楽らしい表現は「声」じゃないですか。僕らが昔、猿だったとすると、何かこう、洞窟の中とかでカミナリが落ちると「ウウウッ」とかうずくまっていたり、そこに悪い猿がいたりすると「ウギャギャギャ」とか怒ったに違いないじゃないですか。その表現が音楽の根元だと思うんですよ。その感情が音楽の中に必要なもっとも重要なファクターだと思っていて、それが発達して言葉になったなったんですけど、その言葉の字面はどうでもいい。そういうのが感じられるような音楽の表現がしたかったんですけど。でもね、そんな……PSY・Sをやめた後に出したレコードが、猿の鳴き声みたいな歌が入ってる(笑)っていうわけには、いかないじゃないですか。そうじゃない形で表現しようと、たどりついたんですね。頭の中でイメージしているのはそれなんですよ。

いま海外版(ヨーロッパ、アメリカ、アジアなどで発売。日本では未発売)をやっていて、もうすぐ終わりそうなんですけど、中国語バージョンなどは歌詞を見るともうラーメンな感じで(笑)。国の分け隔てなくパラッパが理解されるのだとしたら、音楽の持っている感情が伝わったのだと思います。

松浦雅也
ミュージーシャン、プロデューサー

まつうら まさや●1985年PSY・Sとしてデビュー。日本のミュージシャンとしては初めてCD-ROMソフトを発表し、デジタルメディアとの関わりが以前から注目された。プレイステーション用ソフト『パラッパラッパー』は特にゲームに興味のなかった若い世代からの圧倒的な支持を得て、記録的なヒットとなる。『パラッパラッパー』では主に作曲とプロデュースを担当、今後発表されるであろう新しい音楽ソフトにも要注目のクリエイターである。

松浦雅也さんご愛用の品々



指先のお手入れグッズ

指先にささくれがよくできるそうで、爪切り、ニッパ、スキンクリームなどを常備している。


華麗なプレイで、
イタリアのヒーローってなモンよ。
PlayStation
COMPLETE
onside
SOCCER
1997.12月発売!
Tears
株式会社市川ソフト開発
〒155 東京都世田谷区北沢5-37-12-B1F
Copyright/Developed by Elite Systems Limited Published Under license by Tears, Ichikawa SOftware R&D co. LTD. Sub licensed by Four Winds Software, Inc. Copyright 1997 Elite Systems Limited

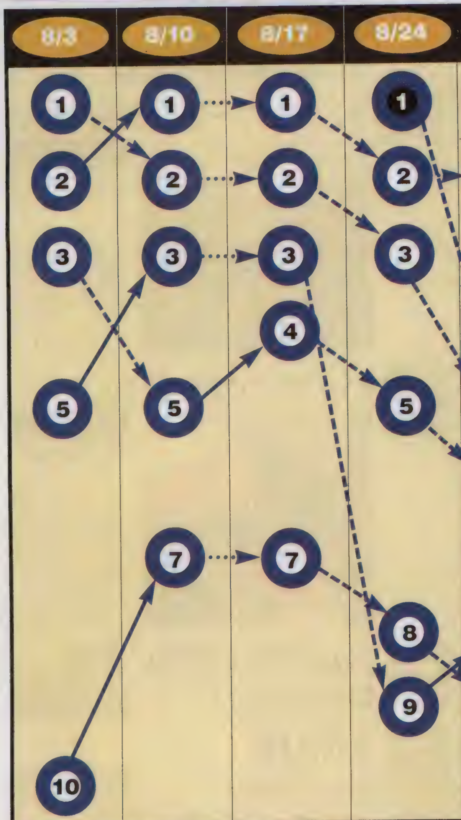
じゅげむ

DATA BANK

'97 7/28 ▼ 8/31

しっとりと秋。過ごしやすい季節です。気のせいかランキングの方も、SLGやRPGが多い様子。これからの秋の夜長には、こんな風にじっくりやり込むゲームが似合いそうですネ。

週間売り上げ Top10



8/31	機種	タイトル
1	PS	実況パワフルプロ野球'97開幕版
2	PS	みんなのGOLF
3	PS	COOL BOARDERS2 Killing Session
4	PS	ドラゴンボールFINAL BOUT
5	PS	ダービースタリオン
6	PS	モンスターファーム
7	PS	悠久幻想曲
8	PS	サガ　フロンティア
9	PS	ファイナルファンタジータクティクス
10	PS	グラディウス外伝

このグラフの白ヌキの数字は初登場を意味します また実線はランクの上昇を、破線は下降を、点線はランキングが先週と変わらないことを表わしています。



↑ゲーム中には経験値があり、経験値がたまればユニークな新コースが次々登場する。うまくなればどんどん面白さも広がってゆく。やめられません。

今月のNo.1 みんなのGOLF

手軽に遊べるゴルフゲームが登場、先月からじわじわと順位を上げた。ゴルフはお父さんだけのモノじゃないゾ！　ちなみに編集部でもプレイ中。



←パッティングの難易度は低いが読みは必要。パターゴルフもある

月間総合売り上げ Top20

順位	変動	タイトル	データ	発売日・価格	ポイント
1位	↑4	みんなのGOLF	●PS●SCE●スポーツ	●97年7月17日●4800円	248399p.
2位	↓1	ダービースタリオン	●PS●アスキー●シミュレーション	●97年7月17日●6800円	246240p.
3位	↑8	モンスターファーム	●PS●テクモ●シミュレーション	●97年7月24日●5800円	137628p.
4位	↓2	サガ フロンティア	●PS●スクウェア●ロールプレイング	●97年7月11日●6800円	122322p.
5位	NEW	実況パワフルプロ野球'97開幕版	●PS●コナミ●スポーツ	●97年8月28日●5800円	96292p.
6位	NEW	ドラゴンボールFINAL BOUT	●PS●バンダイ●格闘	●97年8月21日●5800円	93501p.
7位	↓3	ファイナルファンタジータクティクス	●PS●スクウェア●ロールプレイング	●97年6月20日●6800円	77851p.
8位	↓6	ゲームで発見!!　たまごっち	●GB●バンダイ●シミュレーション	●97年6月27日●4500円	74689p.
9位	NEW	DX人生ゲームⅡ	●PS●タカラ●ボード&テーブル	●97年7月24日●5800円	70612p.
10位	NEW	はじめの一歩 THE FIGHTING	●PS●講談社●シミュレーション	●97年7月31日●5800円	68229p.
11位	NEW	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	●PS●バンダイ●シミュレーション	●97年7月31日●6800円	67507p.
12位	NEW	ラストブロンクス	●SS●セガ●格闘	●97年8月1日●6800円	66652p.
13位	↓9	ガンバレット+ガンコン	●PS●ナムコ●シューティング	●97年8月7日●7800円	58368p.
14位	NEW	ラングリッサーⅣ(スペシャルパッケージ)	●SS●メサイヤ●シミュレーション	●97年8月1日●6800円	52573p.
15位	NEW	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	●N64●コナミ●アクション	●97年8月7日●8900円	49913p.
16位	NEW	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～	●PS●日本シスコン●ギャンブル	●97年7月31日●6800円	49666p.
17位	↓5	ストリートファイターEX plus α	●PS●アリカ●格闘	●97年7月17日●5800円	48508p.
18位	↑―	ぷよぷよ通決定盤	●PS●コンパイル●パズル	●96年11月15日●4800円	43464p.
19位	↓18	ポケットモンスター赤	●GB●任天堂●ロールプレイング	●96年2月27日●3900円	42294p.
20位	↓12	バイオ ハザード	●SS●カプコン●アドベンチャー	●97年7月25日●4800円	41942p.

「じゅげむDATA BANK」に掲載のデータは株式会社ブルート、株式会社デジキューブ、SRGタカミヤ株式会社スタンバイのご協力のもとに、じゅげむ編集部が独自に作成したものです。

©Sony Computer Entertainment Inc

NINTENDO64 Top10

1位 NEW がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

●コナミ●アクション
●97年8月7日●6900円

49913p.

**笑いあり、涙ありの新・道中記
ゴエモンインパクトも健在です**

装いも新たに3Dになったゴエモン、ツンツン頭も立派なもの。もちろん仲間たちもポリゴンだけど、特に感動モノなのは初代ゴエモンからアイドルとして有名なおみっちゃん。ふっくらしてます。



2位 NEW パワーリーグ64

●ハドソン●スポーツ
●97年8月8日●6980円

18791p.

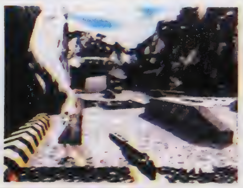


PCエンジンで人気のシリーズが64に登場。定番隠れチーム、ヒュービーズも健在。ところでヒューってHuカードのコト？

3位 NEW ゴールデンアイ

●任天堂●シューティング
●97年8月23日●6800円

12578p.



このゲームでは銃をムダに撃つのは厳禁。銃声を聞かれ敵を呼んでしまうからだ。スパイなら身を隠し、したたかに敵を倒せ。

4位 →4 スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）

●任天堂●アクション
●97年7月18日●6800円

9747p.

5位 ↓1 マルチレーシング チャンピオンシップ

●イマジニア●レース
●97年7月17日●8900円

9348p.

6位 →6 マリオカート 64

●任天堂●レース
●96年12月14日●9800円

7030p.

7位 ↓3 スターフォックス64

●任天堂●シューティング
●97年4月27日●8700円

6916p.

8位 →8 ウエーブレース 64 カワサキジェットスキー（振動パック対応バージョン）

●任天堂●レース
●97年7月18日●6800円

6631p.

9位 →9 実況パワフルプロ野球4

●コナミ●スポーツ
●97年3月14日●8900円

5225p.

10位 NEW ドゥーム64

●ゲームバンク●シューティング
●97年8月1日●7800円

4256p.

プレイステーションTop10

1位 ↑4 みんなのGOLF

●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円

248399p.

**複雑化するゲームの多いなか、
あえてシンプルに遊んでみよう**

このゲームでは他人のショットに声援がおくれる。いいプレイにはエールをおくってあげたいネ。が、もっぱら多いのはミスした時に「ナイスショット！」と言ったりする、ひやかし声援の方らしい!?



2位 ↓1 ダービースタリオン

●アスキー●シミュレーション
●97年7月17日●6800円

246240p.



特定順でしか行えなかった牧場拡張。今回は拡張部分を選べるぞ。さらにパターンにより屋根の色が変わるというオマケつき。

3位 ↑6 モンスターファーム

●テクモ●シミュレーション
●97年7月24日●5800円

137628p.



「モンスターファーム」のCDで召喚してみたコトある？　灯台もと暗し、スゴイのが出るかも…。と思いきや、ディノでした。残念。

4位 ↓2 サガ フロンティア

●スクウェア●ロールプレイング
●97年7月11日●6800円

122322p.

5位 NEW 実況パワフルプロ野球'97開幕版

●コナミ●スポーツ
●97年8月28日●5800円

96292p.

6位 NEW ドラゴンボールFINAL BOUT

●バンダイ●格闘
●97年8月21日●5800円

93501p.

7位 ↓3 ファイナルファンタジータクティクス

●スクウェア●ロールプレイング
●97年6月20日●6800円

77851p.

8位 NEW DX人生ゲームII

●タカラ●ボード＆テーブル
●97年7月24日●5800円

70612p.

9位 NEW はじめの一歩 THE FIGHTING

●講談社●シミュレーション
●97年7月31日●5800円

68229p.

10位 NEW MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

●バンダイ●シミュレーション
●97年7月31日●6800円

67507p.

サターンTop10

1位 NEW ラストブロンクス

●セガ●格闘●97年8月1日
●6800円

66652p.

**街を背景に、手にするのは武器？
それともカサか、ハリセンか**

2枚目のCDはスペシャルディスク。この中にはゲームシステムの説明が聞けるモードがあるのだけど、解説するのはディフォルメされたキャラたち。いかつい連中が2頭身になって、ミョーにカワイイ。



2位 NEW ラングリッサーIV（スペシャルパッケージ）

●メサイヤ●シミュレーション
●97年8月1日●6800円

52573p.

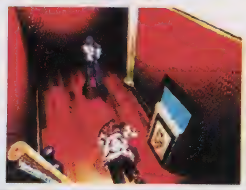


人気のスペシャルパッケージは、ピンバッジとファンブックがついた限定品。シリーズ通してのファンなら、ゲットしかないでしょ！

3位 →3 バイオ ハザード

●カプコン●アドベンチャー
●97年7月25日●4800円

41942p.



クリア後の楽しみバトルゲーム。シナリオ中の敵が登場するのだが、その中には同僚の「あの人」らしき姿も…。少し驚きです。

4位 ↓1 スレイヤーズろいやる

●角川書店／ESP●ロールプレイング
●97年7月25日●6300円

35606p.

5位 NEW VIRUS

●ハドソン●アドベンチャー
●97年8月22日●6800円

32007p.

6位 NEW マーヴル・スーパーヒーローズ

●カプコン●格闘●97年8月8日
●5800円

26296p.

7位 NEW フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

●メディアクエスト●シミュレーション
●97年7月31日●5800円

21052p.

8位 NEW 激突甲子園

●魔法●スポーツ
●97年8月1日●5800円

17518p.

9位 ↓3 同級生2

●NECインターチャネル●シミュレーション
●97年7月11日●7900円

14668p.

10位 NEW DX人生ゲームII

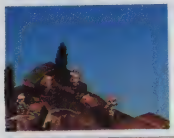
●タカラ●ボード＆テーブル
●97年7月24日●5800円

13775p.

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997 ©キャリアソフト ©CAPCOM CO.,LTD ©Sony Computer Entertainment Inc ©パリティビット ©TECMO,LTD. 1997 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 HUDSON SOFT
©1997 Nintenndo / RARE ©1962, 1995 Danjaq Inc. and United Artists Corporation. All rights reserved. ©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc.
James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

読者が選ぶ6月・7月・8月の面白かったソフトTop20

1位 →1 ファイナルファンタジータクティクス 1801p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年6月20日●6800円



初登場の先月よりも、多くのポイントを稼いで今月もトップを維持。ジョブをマスターにしたり、秘宝を探したり。楽しみは、単にシナリオを追うだけにはとどまらない。

2位 NEW ダービースタリオン 1168p.
●PS●アスキー●シミュレーション
●97年7月17日●6800円

3位 NEW サガ フロンティア 688p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年7月11日●6800円

4位 NEW みんなのGOLF 544p.
●PS●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円

5位 →5 SONIC JAM 501p.
●SS●セガ●アクション
●97年6月20日●4800円

6位 NEW リアルサウンド～風のリグレット～ 496p.
●SS●ワープ●アドベンチャー
●97年7月18日●6400円

7位 NEW バイオ ハザード 464p.
●SS●カプコン●アドベンチャー
●97年7月25日●4800円

8位 →8 タイムクライシス+ガンコン 334p.
●PS●ナムコ●シューティング
●97年6月27日●7800円

9位 NEW ストリートファイターEX plus α 288p.
●PS●アリカ●格闘
●97年7月17日●5800円

10位 NEW 攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～ 256p.
●PS●SCE●シューティング
●97年7月17日●5800円

11位 NEW ARMORED CORE 238p.
●PS●フロム・ソフトウェア
●アクション●97年7月10日●5800円

12位 NEW 同級生2 224p.
●SS●NECインターチャネル
●シミュレーション●97年7月11日●7900円

13位 NEW スレイヤーズろいやる 197p.
●SS●角川書店／ESP●ロールプレイング
●97年7月25日●6300円

14位 NEW モンスターファーム 192p.
●PS●テクモ●シミュレーション
●97年7月24日●5800円

15位 NEW ラストブロンクス 160p.
●SS●セガ●格闘
●97年8月1日●6800円

16位 NEW ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～ 144p.
●PS●コナミ●アドベンチャー
●97年7月10日●4800円

17位 NEW ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～ 128p.
●SS●コナミ●アドベンチャー
●97年7月10日●4800円

18位 ↓10 ネクストキング 恋の千年王国 120p.
●PS●バンダイ●シミュレーション
97年6月27日●6800円

19位 ↓11 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか 115p.
●SS●バンダイビジュアル
●シューティング●97年6月6日●6800円

20位 ↓12 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号!～ 107p.
●SS●データイースト●パズル
●97年6月20日●5800円

期待の新作Top10

1位 →1 バイオハザード2 1151p.
●PS●カプコン●アドベンチャー
●未定●価格未定

さらにスケールの大きな舞台で解き明かされない謎を解く

次作の主人公は2人。このほど女性の主役候補は、女子大生のエルザから、クリスの妹クレアにキャスティング変更となったらしい。やはりエルザも一般市民、この修羅場はハードすぎたのだろうか。



2位 ↑3 ドラゴンクエストⅦ 809p.
●PS●エニックス●ロールプレイング
●未定●価格未定



DQの中でも人気の高いⅢとⅥ、どちらも職業の概念がある。Ⅶでこのシステムは採用されるのかな?（写真はⅢのものです）

3位 NEW サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ 601p.
●SS●セガ●アドベンチャー
●98年春●価格未定



SSユーザー待望の次回作。意味深なサブタイトルや新キャラなど、気になる要素は数えきれない。（写真は前作のものです）

4位 →4 グランディア 554p.
●SS●ゲーム アーツ●ロールプレイング
●97年12月18日●価格未定

5位 ↑8 parasite EVE 516p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年冬●価格未定

6位 NEW Jリーグプロサッカークラブを作ろう!2 467p.
●SS●セガ●シミュレーション
●97年11月20日●5800円

7位 ↑10 鉄拳3 464p.
●PS●ナムコ●格闘
●未定●価格未定

8位 ↓5 ゼルダの伝説64 374p.
●N64●任天堂●アクション
●97年12月●価格未定

9位 →9 MOTHER3 373p.
●N64●任天堂●ロールプレイング
●未定●価格未定

10位 ↑－ バーチャファイター3 239p.
●SS●セガ●格闘
●未定●価格未定

スーパーファミコンTop3

1位 ↑3 す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス 9842p.
●コンパイル●パズル
●96年3月7日●6800円

2位 ↑－ スーパーボンバーマン5 6175p.
●ハドソン●アクション
●97年2月28日●6980円

3位 ↓1 糸井重里のバス釣りNo.1 4370p.
●任天堂●シミュレーション
●97年2月21日●7800円

PC-FX Top3

1位 NEW アニメフリークFX vol.5 1957p.
●NECホームエレクトロニクス
●バラエティ●97年8月29日●7200円

2位 →2 となりのプリンセス ロルフィー 760p.
●NECホームエレクトロニクス
●アドベンチャー●97年7月25日●7800円

3位 NEW 超神兵器ゼロイガー 684p.
●NECホームエレクトロニクス●シューティング
●97年8月8日●7800円

ゲームボーイTop3

1位 →1 ゲームで発見!! たまごっち 74689p.
●バンダイ●シミュレーション
●97年6月27日●4500円

2位 →2 ポケットモンスター赤 42294p.
●任天堂●ロールプレイング
●96年2月27日●3900円

3位 →3 ポケットモンスター緑 37145p.
●任天堂●ロールプレイング
●96年2月27日●3900円

売り上げ累計Top10

集計期間 '97.1/27～'97.8/31

1位 →1 ファイナルファンタジーⅦ 3331053p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年1月31日●6800円

2位 ↑3 ダービースタリオン 1112311p.
●PS●アスキー●シミュレーション
●97年7月17日●6800円

3位 ↓2 ファイナルファンタジータクティクス 1058306p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年6月20日●6800円

4位 →4 サガ フロンティア 781766p.
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●97年7月11日●6800円

5位 →5 I.Q ～インテリジェント キューブ 414751p.
●PS●SCE●パズル
●97年1月31日●4800円

6位 NEW みんなのGOLF 396884p.
●PS●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円

7位 ↓6 ブシドーブレード 381000p.
●PS●スクウェア●格闘
●97年3月14日●5800円

8位 ↓7 エースコンバット2 376767p.
●PS●ナムコ●シューティング
●97年5月30日●5800円

9位 ↓8 TOBAL 2 315000p.
●PS●スクウェア●格闘
●97年4月25日●5800円

10位 ↓9 パラッパラッパー 313689p.
●PS●SCE●バラエティ
●96年12月6日●4800円

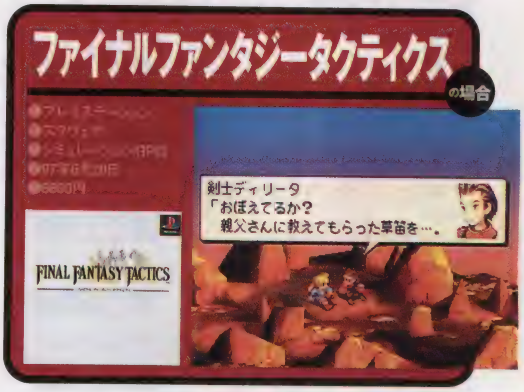
©CAPCOM CO.,LTD ©エニックス ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ©RED 1996,1998 ©スクウェア

あなたの声で1本のソフトを細かく検証

ソフトみじん斬り

FFシリーズの外伝的存在として登場したFFT。プレイヤーにはSLG初心者も多く、遊び方のコツをつかむのに苦労したみたい。そんな人はココの意見も参考にしてみてネ。

ファイナルファンタジータクティクスの場合



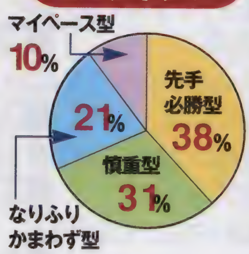
FFT ベストドレッサー賞



◇まずは恒例の人気投票から。デザインの方は女性キャラに票が集中。やはり華やかさがあるのでしょうか？他には侍（男）、時魔道士（女）、アイテム士（女）なども人気。一方便利なジョブ＆アビリティでは、即戦力が重視。特殊なのは「アイテム」「算術」といったところで、便利・不便の意見がスッパリ分かれました。使い方や戦術次第で必要度が変わってくるようです。あまり使ったことのない方、もう一度試してみては？

検証1 自己ユニットの戦術を一言で表すと？

あなたの戦術はどのタイプ？



◇読者の戦術を一言紹介。バトルで苦戦する人は、わが身を振り返ろう。

■先手必勝型

◇一撃必殺、風林火山、集中攻撃など。「攻撃が最大の防御」タイプ。

●「忍」。忍者のスピードと二刀流による攻撃。（神奈川県　あや）

●算術での魔法で一掃（千葉県　Yas.O）

●シャンタージュ装備アグリアスの、カミガゼ攻撃（静岡県　トーン）

■慎重派型

◇知的戦略・待ちぶせ・回復重視など、石橋を叩いて渡る派。またはしっかり稼いでからクリア。ヘビープレイヤーはコレが基本。

●武器を盗んで、ドンムブにさせて、タコ殴り。（東京都　下島浩史）

●おチャクラ全開！

■なりふりかまわず型

●Jp重視。1戦闘1時間はザラ。（東京都　笠原茂夫）

●生かさず殺さず（神奈川県　芳門　敦）（福岡県　ぺそ）

◇強行突破などの力押し勝負。魔法をまったく使わないことが特徴（笑）。

●猪突猛進＆大自爆（宮城県　木馬）

●なだれ（東京都　恩田浩史）

●体力バカの力押し。魔法で全滅。（大阪府　りきめた）

●レイズが必須（石川県　水煙）

■マイペース型

◇なんだかよくわからないが、楽しそうだからイイかーってカンジ。

●いちめんカエル畑（神奈川県　土佐隆一郎）

●「アグリアス先生、お願いします！」「うむ」（神奈川県　田中明彦）

●「逃げちゃだめだ」（埼玉県　木村仁美）

役立ちジョブBEST4

1位	モンク	攻防バランスのよさ／遠・近戦ともOK
2位	忍者	二刀流＆投げるが凶悪／すばやい
3位	アイテム士	100%成功する回復／銃が撃てる
4位	算術士	覚えた魔法が全部使える／MP不要

便利アビリティBEST4

1位	チャクラ(モンク)	単独で前線に出られる／JP稼ぎに必須
2位	獲得JpUp(見習い戦士)	早くマスターにするために必要
3位	二刀流(忍者)	攻撃力格段にUP／ブレイク回数UP
4位	算術(算術士)	すぐ発動する魔法／MP不要

検証2 FFTにまつわる思い出のエピソード

●ぶらり一人旅（三重県　ポロ）

●第1章のアルガスの言動、行動のすべてに憎しみを抱かずにはいられない。くそー助けるんじゃなかった。でも助けないと話が進まない…。（大阪府　木村雅人）

●味方がやられたのに、その周囲に敵が倒れててフェニックスの尾が使えなかった！（兵庫県　三輪英世）

●ランダムバトルでNPCがなぜか出てきて、強引にクリスタルにしたら戦死者に数えられていた。その1人が、今もずっと数字で残っている。（埼玉県　財部幸樹）

●チョコボを1匹仲間にしたらどんどん増え、メンバーの半数がチョコボに。遊牧民状態？（東京都　眠）

●命中率91%。ナゼはずれる！（茨城県　モコモコ）

●ミルウーダを倒したくなくて、レナリア台地で2時間ねばりました。結局ムダでしたが…。彼女が生きてたら、ストーリーは大きく変わっただろうに。（山形県　への3ごう）

●序盤のバトルで何回も全滅して、もーいやんなってオートバトルにしたら圧勝。嬉しいやら悔しいやら。（京都府　アンジェの楽団）

●ティータが死んだ時、迷わずレイズかけました。（大阪府　ペコ）

◇さて一方、印象に残ったキャラは…。ラムザとディリータ以外はバトルで頼れるキャラに人気高。そしてクラウドが他をおさえての2位。登場すること自体は賛否両論だが、とにかくインパクト勝ちという感じ。

印象に残ったキャラ



1位	ラムザ	主人公、自分の分身だから／ED後の行方は？
2位	クラウド	まさか出るとは／感動的な登場とイベント
3位	アグリアス	女だけど強い／一途に気持ちを貫くところ

©スクウェア

読者 GooレBooビュー

GooはGood
BooはBooing
の意味

掲載率UPのアドバイス！　良い点・改善を望む点は具体的に。抽象的な賛辞や単なる中傷など、未プレイの人が分かりにくい文章はツライかも。

PS ダービースタリオン
ファンファーレの音質に感激

Goo! 細かいところで感情移入できる遊び要素が増えた。一番よかったのは馬のお墓。馬の思い出が残せて嬉しい。（青森県　だんでむん）

● 前作とかなり配合のコツが変わっていて、最初はとまどった。勝負服はいろいろあっても、やっぱり赤一色がよい。見やすいから。（広島県　ウッチャン見ろ）

Boo! いちいちゲームを「終了」しないとセーブできないのが面倒。オートセーブでないなら、もっとこまめにできる配慮が欲しい。（千葉県　ナヲミよ）

● リセットプレイ防止のRマークはいいが、PSのロードミスでやむなくリセットした時までつくのが悔しい。あまりに頭にきたので最初からやり直した。（山梨県　天田孝）

● 初心者に対する専門用語の説明が欲しい。レースの難易度は下がったらしいが、初心者にはいろんな意味で敷居が高いと感じる。（山口県　トース）



↑Booに集中した意見のひとつに、騎手名が実名でなくなったコトが挙げられる。いろいろ事情があるようで…

PS サガ フロンティア
自由度の高さはそのまま

Goo! 戦闘が秀逸。ひらめくし、つながるし。RPGで戦闘が楽しいのは最高ですね。（京都府　マーベル・タブ）

● 技のひらめき、連携、術、すべてにおいてカッコよすぎ。美しい連携が決まると爽快！　各主人公のストーリーも、展開がまったく違って全然飽きません。（福井県　橋本淑子）

Boo! こちらが強くなった分だけ敵も強くなるので、後で仲間になったHPの低いキャラを重点的に成長させるのが困難。（長崎県　静）

● 一人当たりのシナリオが短く、内容も薄すぎるのでは？　武器の種類や技の数も少ないし、10時間で終わってしまった日にはどうしようかと思った。（島根県　高島幸広）

PS みんなのGOLF
チタンコントローラが欲しい

Goo! ユーザーにやさしい難易度。ゴルフを知らない人でもとっつきやすく、タイトル通りみんなで遊べる。あと、4人プレイも2つのコントローラでできるのがいい。（新潟県　坂本絵梨）

● グラフィックがキレイ。それに太陽の光の当たり具合も良！　さわやかにプレイできます。（和歌山県　ギュン太）

Boo! セーブできるところが少ない。9ホールは結構長いッスよ。（神奈川県　すこやか大王）

● 何かとコンピュータに都合のいいプレイが多い。わざとらしくミスしたり、急にバーディ連発したり。勝つ時も負ける時もなんかウソっぽくて気分がさめる。（東京都　味噌吉）

SS リアルサウンド ～風のリグレット～
あなたの心には何が見える？

Goo! テレビドラマより見えすいている部分もあるが、泣けるポイントではしっかり泣ける。あと、BGMがかかりっぱなしでフェードイン・アウトしないのもいいと思う。（京都府　疾風うぉるふ）

● 風景などを自分で想像できるのがよい。やり始めるとやめられない！　先が気になって…。（愛知県　ファング）

● 菜々ちゃんに本当に恋をしてしまった。（京都府　まんぞう）

Boo! ストーリーはよいが、演技は今イチ。あと、あえて声優の名前や顔は伏せてほしかった。有名人を使っているから、その人の顔が浮かんでしまう。（北海道　雪コイ）

● オートセーブだからいつでも中断できるものと思っていたが、タイミングがつかめず、いつも最後までやってしまう。ポーズ機能もないし。（愛媛県　曾根崎雄一）

SS スレイヤーズろいやる
魅力はオリジナルストーリー

Goo! 他のRPGと比べ、格段に多いリナの笑いの要素がグッ！　リナのおしゃべりも楽しく、アニメもよく動くので、見てるだけでも楽しめます。（宮城県　もんしろウサギ）

Boo! 原作のテンポが生きていて確かにおもしろい。ただRPGとしてはBoo。HPも増えないし、ロードがやたら多い。長く遊べない。原作がよいだけにもったいない気がする。（東京都　189はポロム）

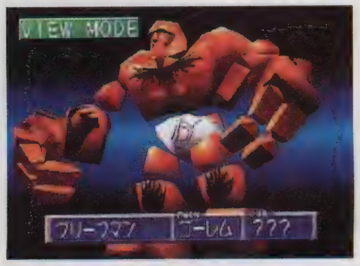
● シナリオが短かい気がする。あれ？　と思ってたら終わってしまった。もう少し遊びたかった。（愛知県　さとのりこ）

PS モンスターファーム
眠っていたCDを発掘せよ

Goo! 最初のうちは、探検に行くより賞金稼ぎメインだったけど、探検中にモンスターの一部を見つけてからは探検に夢中。どんなモンスターが生まれるのか分からない楽しみ、そして死んでしまった時の素直な悲しみ…。すごいゲームです。（福島県　鳥井かおる）

Boo! 思ったより育たないモンスター。続けてプレイすると少し単調になる。（千葉県　YOH）

● ゲームは面白いのに、カッコイイともカワイイともいえないモンスターに愛着がわかない…。（愛知県　陵）



↑特定のCDでしか召喚できないモンスターもいる。CDのタイトルと、何らかの関係があるデザインなのがウレシイ

ラン外 de GooBoo!!

NG・PS・SS 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
格闘風味のRPG

Goo! 戦闘シーンのアクションが、格闘ゲームの時とまったく同じ。RPGの戦闘でこれだけたくさん動くゲームは初めてなので、とても新鮮に感じました。（岩手県　ひらめき五郎）

Boo! 格闘コマンド入力は楽しいけど、とにかく戦闘シーンや街シーンでのロードが長いと思う。店でロード、戦いでロード。やるのがつらい。（山口県　田村大一）

PS マイホームドリーム
一戸建ての夢がかないます

Goo! ストーリーモードは、頭を使うので楽しい！　でも、何も知らなくても簡単に設計することができるお手軽さもある。不満なのは、家具がひと昔前風なところ。ゴージャスなのもいいけど、やっぱり今風のものがほしい。（北海道　木下かりん）

PS・SS ゼロヨンチャンプ DooZy-J
私の彼はゼロヨンレーサー

Goo! とってもいい感じ。パートナーを育てるというのが気に入った。いつも通りゼロヨンレースをしてる時間より、他のことをしている時間の方が長いのもグー。（千葉県　ボブっち）

N64 マルチレーシングチャンピオンシップ
キミだけの車で風と走れ

Goo! 半日もかからずにすべてのレースに勝ててしまう、COMのレベルの低さには閉口。マシンも個性はでているが、速いマシンが限られてしまい、他のマシンの意味がない。（愛知県　森弘）

©パリティビット　©TECMO,LTD. 1997

お買い得ソフト情報

上段は新品価格、
下段は中古価格です

女神異聞録　ペルソナ(ザ・ベスト)

●PS●アトラス●ロールプレイング●97年6月27日●2800円



2520円

仲魔を自己の分身とするシステムがカッコいいRPG。主人公たちの青春ストーリーも必見。

サクラ大戦

●SS●セガ●アドベンチャー●96年9月27日●5800円



5950円
2980円

架空の時代、太正時代にくり広げられるメカと恋愛の物語。ラブストーリーの方は結構甘口!?

新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression

●SS●セガ●アドベンチャー●97年3月7日●6800円



3950円
1980円

前作同様、自分好みのエヴァストーリーを作るAVG。君は綾波とマユミ、どちらを助ける？

ザ・コンビニ・ラインナップ

その他の新作ソフトは『バイオハザード　ディレクターズカット』。1のオリジナル＆アレンジ版と2の体験版が楽しめる。『パワーステークスGrade1』はコンビニ専用ソフトだ。

ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

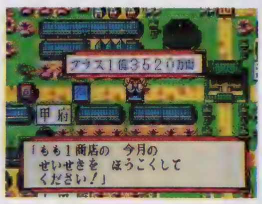
●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年10月2日●6800円



本編ではいくつかの追加イベントが加わり、さらにデータベース的ソフトもプラス。いわば「もうひとつのFFⅦ」。

桃太郎道中記

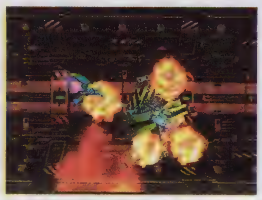
●SS●ハドソン●ボード＆テーブル●97年9月25日●6800円



おなじみの『桃太郎電鉄』風ボードゲーム。舞台が江戸時代になって、これまでのシリーズとは違ったおもむきでプレイできる。

アインハンダー

●PS●スクウェア●シューティング●97年10月16日●5800円



スクウェア、PSで初のシューティング。派手な攻撃、美しいネオンの背景など、グラフィック面でも期待できそうだ。

マジカルドロップⅢ～よくばり特大号！～
●PS●データイースト●パズル●97年10月30日●5800円

パワーステークスGrade1
●PS●スクウェア●バラエティ●97年10月9日●4800円

バイオ ハザード　ディレクターズカット
●PS●カプコン●アドベンチャー●97年9月25日●5800円

フロントミッションセカンド
●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年9月25日●6800円

スーパーロボット大戦F
●SS●バンプレスト●シミュレーション●97年9月25日●6800円

デジタルピンボール～ラストグラディエイターズ　Ver.9.7～
●SS●カゼ●ボード＆テーブル●97年9月11日●5800円

ファイティング イリュージョン～K-1 REVENGE～
●PS●エクシング●格闘●97年9月11日●5800円

ブレス　オブ　ファイアⅢ
●PS●カプコン●ロールプレイング●97年9月11日●5800円

COOL BOARDERS2 Killing Session
●PS●ウェップシステム●レース●97年8月28日●5800円

VIRUS
●SS●ハドソン●アドベンチャー●97年8月22日●6800円

ドラゴンボールFINAL BOUT
●PS●バンダイ●格闘●97年8月21日●5800円

バイオ　ハザード
●SS●カプコン●アドベンチャー●97年7月25日●4800円

リアルサウンド～風のリグレット～
●SS●ワープ●アドベンチャー●97年7月18日●6400円

ダービースタリオン
●PS●アスキー●シミュレーション●97年7月17日●6800円

【その他のラインナップ】ロックマンX4●PS●カプコン●6800円／ハードブロウ●PS●EAV●5800円／モンスターファーム●PS●テクモ●5800円／DX人生ゲームⅡ●PS●タカラ●5800円／ストリートファイターEX plus α●PS●アリカ●5800円／みんなのGOLF●PS●SCE●4800円／サガ　フロンティア●PS●スクウェア●6800円／雷弩機兵ガイブレイブ●PS●アクセラ●5800円／mr.BONES●SS●セガ●5800円／デジカルリーグ●PS●アクエス●5800円／ファイナルファンタジータクティクス●PS●スクウェア●6800円／TOBAL2●PS●スクウェア●5800円／新テーマパーク●PS●EAビクター●5800円／ファイナルファンタジー Ⅳ●PS●スクウェア●4800円／ブシドーブレード●PS●スクウェア●5800円／プロロジック麻雀　牌神●PS●アクエス●5800円／ファイナルファンタジーⅦ●PS●スクウェア●6800円／ソウルエッジ●PS●ナムコ●5800円／クロックタワー2●PS●ヒューマン●5800円／FORMULA1●PS●SCE●5800円／パラッパラッパー●PS●SCE●4800円／レイジレーサー●PS●ナムコ●5800円／ぷよぷよ通　決定盤●PS●コンパイル●4800円／ギャロップレーサー●PS●テクモ●5800円

※一部店舗では販売が終了しているものもありますので、あらかじめご了承下さい。取材協力：株式会社デジキューブ

こんな価格で出ています

タイトル	標準価格	新品価格	中古価格
COOL BOARDERS2 Killing　Session ●PS●ウエップシステム●レース●97年8月28日	5800円	5450円	-----
マイホームドリーム ●PS●ビクターソフト●シミュレーション●97年7月24日	5800円	5430円	-----
モンスターファーム ●PS●テクモ●シミュレーション●97年7月24日	5800円	4550円	-----
みんなのGOLF ●PS●SCE●スポーツ●97年7月17日	4800円	4450円	-----
ダービースタリオン ●PS●アスキー●シミュレーション●97年7月17日	6800円	6477円	-----
サガ　フロンティア ●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年7月11日	6800円	6477円	-----
ファイナルファンタジータクティクス ●PS●スクウェア●ロールプレイング●97年6月20日	6800円	6477円	-----
プリルラ／アーケードギアーズ ●SS●エクシング●アクション●97年8月29日	4800円	4320円	-----
VIRUS ●SS●ハドソン●アドベンチャー●97年8月22日	6800円	5950円	5480円
ラストブロンクス ●SS●セガ●格闘●97年8月1日	6800円	5950円	2480円
バイオ　ハザード ●SS●カプコン●アドベンチャー●97年7月25日	4800円	4320円	-----
スレイヤーズろいやる ●SS●角川書店／ESP●ロールプレイング●97年7月25日	6300円	5670円	3980円
リアルサウンド～風のリグレット～ ●SS●ワープ●アドベンチャー●97年7月18日●6400円	4950円	3980円	-----
同級生2 ●SS●NECインターチャネル●シミュレーション●97年7月11日	7900円	5950円	4980円
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～ ●SS●コナミ●アドベンチャー●97年7月10日	4800円	3450円	2480円
真説サムライスピリッツ　武士道烈伝 ●SS●エス・エヌ・ケイ●ロールプレイング●97年6月27日	6800円	4950円	4480円
SONIC JAM ●SS●セガ●アクション●97年6月20日	4800円	4250円	3980円
マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～ ●SS●データイースト●パズル●97年6月20日	5800円	5220円	3980円
沙羅曼陀デラックスパック　プラス ●SS●コナミ●シューティング●97年6月19日	5800円	5220円	4480円
ゴールデンアイ ●N64●任天堂●シューティング●97年8月23日	6800円	6350円	5980円
パワーリーグ64 ●N64●ハドソン●スポーツ●97年8月8日	6980円	5950円	5980円
ドゥーム64 ●N64●ゲームバンク●シューティング●97年8月1日	7800円	7380円	5980円
マネーアイドル・エクスチェンジャー ●GB●アテナ●パズル●97年8月29日	3980円	3350円	-----
ゲームで発見!!　たまごっち ●GB●バンタイ●シミュレーション●97年6月27日	4500円	3950円	2480円

上記の価格は97年9月1日現在のものです　取材協力：スタンバイマルチメディア事業部

じゅげむ総研

新しいゲーム機は誰が必要とするのか

まず、今号の35ページの特集を見て欲しい。秋から年末にかけての新作ゲームが見えてきた。そんな中で注目しなければならないのは、じつはその先にある「次・次世代ゲーム機」の話である。

家庭用のゲーム機は、いまやファミコンとは比べものにならないほどの高い能力だが、実際に現場で扱われているコンピュータはさらにハイ・スペックである。たとえばそれは「ロストワールド」や「フィフス・エレメント」などで使われているCG特撮技術を作っているコンピュータと同じレベルのもので、そう考えると、ゲーム開発に用いられるCG技術は、むしろ家庭用マシンにあわせて落とされているともいえる。

ゲーム制作の現場では、もはや現行機では限界に来ている感があるようだ。「もっと高品質の、高密度のグラフィックでゲームをそのまま届けられたら…」そういう想いが新しいハードを必要とする。また、現状のゲームに見慣れたユーザーが、見たこともないゲームを欲して新世代機に期待を寄せる。新たな遊び領域を掘り起こすために続々と生まれてくるゲーム達。コンピュータが高性能ならば、本当に面白くて感動的なゲームが生まれてくるものなのか？　その辺を考えてみたい人は182ページをどうぞ。

（編集部・小島）

©1996 ATLUS　©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©RED 1996　©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995　©スクウェア　1997　©1997 HUDSON SOFT


10月5日新発売!
(http://www.fj-parex.com/)
キミの記憶力に挑戦!!
ニフティサーブ・10周年記念
懸賞ゲーム
ねこ式 神経衰弱
めくってニャン
FPS
1等
ツインバード工業製
FMラジオ付き防滴液晶テレビ3.2型
「ザバディ」20名様
ニフティサーブ・10周年記念
懸賞ゲーム
当たってもらえるステキな商品
2等
オリンパス製
APSカメラ「NEWPIC AF200」
40名様
3等
花王「クイックルハンドワイパーセット」
200名様
同時発売
(有)ポイポン建設
(http://www.ibm.co.jp/takarabako/)
息をのむ猛爆シューティング
LAYER SECTION
GAMEBANK
レイヤーセクション ライトパック
(http://www.ibm.co.jp/takarabako/)
リアルタイム戦略シミュレーション
ハードディスク不要! マウスだけで遊べます。
ロードモナーク ファーストα
(http://www.neic.co.jp/)
7人の雀神に勝てるか?
招福麻雀 七福神
(http://www.neic.co.jp/)
脱獄こそ我が人生!?
DYNAMITE JOE
ダイナマイトジョー
KAO
花王マルチメディア情報のホームページ開設中 URL http://www.want.or.jp/kao_cdrom/ 発売中のCD-ROMに関する詳しい説明は花王マルチメディア情報のホームページをご覧ください。
※この広告で使用されている製品のイメージ、仕様は出荷時のものと一部異なることがあります。この広告に記載されている価格は1997年8月のもので、事前の予告なしに変更される場合があります。また、消費税抜きのものです。
コンビニ・スーパーで毎月5日に6タイトル新発売!
この広告に関するご意見・ご感想をお寄せください。問い合わせ先 〒131 東京都墨田区文花2-1-3 花王株式会社 情報事業本部 CD-ROMソフト係 電話(03)5630-9985

じゅげむ News Press

最新情報満載!

Topics

読者が決めた96年度の人気タイトルはコレだ!
ゲーム・オブ・ザ・イヤー発表 グランプリは『FFⅦ』が獲得!!

やっぱり『FFⅦ』3部門制覇の快挙!

8月25日、都内のホテルで、9社18誌のゲーム誌によって企画された第2回ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤーが発表された。これは、昨年の4月1日から今年の3月31日までに発売された1015タイトルの家庭用ゲームの中から、主催各社がノミネート作品120タイトルを決定、ゲーム誌の読者によるアンケート投票でグランプリを決定するというもので、当日は多くの報道陣が詰めかけるなか盛大に授賞式が行われた。

読者の応募総数1万3227票を数えた今回のゲーム・オブ・ザ・イヤーで、栄えあるグランプリに選ばれたのは、やはり今年一番の話題作であった『ファイナルファンタジーⅦ』。5823票という、全体の4割を超える得票数を獲得し、文句なしのグランプリに輝いた。さらに同作は、グランプリ以外にもビジュアル賞、サウンド賞も受賞し、合計3部門を制覇するという快挙を成し遂げている。記念の盾を手にしたサウンド担当の植松氏は「この賞に甘えることなく、精進して次作もがんばりたい」とコメント。スクウェアの次作に期待が集まる表彰となった。そのほかの結果は、準グランプリには『サクラ大戦』、優秀賞に『スーパーマリオ64』、フレッシュ賞には『パラッパラッパー』が選ばれた。

ちなみに、前回のゲーム・オブ・ザ・イヤーで、PS版でグランプリを獲得した『ときめきメモリアル』が、今回はSS版で755票を獲得、第4位につけた。残念ながら賞は与えられなかったが、その人気の高さが、いまだ健在であることを見せつけた。



⬆今回、栄えある'96ゲーム・オブ・ザ・イヤーに輝いた、スクウェア、SCE、セガ、任天堂の担当者たち。次回もユーザーの期待に応えて素晴らしいゲームを作って欲しい



➡『FFⅦ』のサウンドを担当した植松氏。今回のサウンド賞受賞は、『FFⅦ』のサウンドが万人に認められていた証拠となった



⬅グランプリを含む合計3部門を制覇した『FFⅦ』のスタッフ陣。今年の台風の目となったタイトルだけに、グランプリ受賞は誰もが納得のいく結果であった



⬆松浦雅也氏からは、現在『パラッパラッパー』の次作を開発中とのコメントが飛び出した



➡準グランプリの喜びを語る広井王子氏。来年春の『サクラ大戦2』に期待が集まる



ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー　入賞作品

	タイトル	機種	メーカー
グランプリ	ファイナルファンタジーⅦ	PS	スクウェア
準グランプリ	サクラ大戦	SS	セガ
優秀賞	スーパーマリオ64	N64	任天堂
フレッシュ賞	パラッパラッパー	PS	SCE
ビジュアル賞	ファイナルファンタジーⅦ	PS	スクウェア
サウンド賞	ファイナルファンタジーⅦ	PS	スクウェア

Topics

セガの新ハードは存在するのか!?
開発着手と新聞報道された セガ128bitゲーム機の真相

サターンには、まだこの先の展開がある

9月7日付けの日本経済新聞で、突如「セガ、128ビットゲーム機を開発!」なる記事が一面トップで掲載された。

この記事によれば、セガは99年の発売を目標に、日立製の128ビットCPUを搭載した家庭用ゲーム機を開発。本体にモデムを内蔵し、価格も3万円以内に設定、さらにマイクロソフトと提携して、ウィンドウズCEをベースとしたOS(基本ソフト)も共同開発するという。

かなり詳細な情報まで含まれている報道だが、果たしてこれがどこまで本当なのか、セガに直接聞いてみた。

「今回の報道については、こちらも困惑しているんです。というのは、セガサターンの次にくるハードをいま開発しているのは間違いないのですが、新聞で報道されたような細かなスペックや価格、発売時期といったものは、まだセガ社内でも決定していないんです。

我々はハードメーカーですから、次のハードを研究しているというのは当然のこと。ですから新ハードがいずれ出るということ自体には間違いはありません。しかし、現状でのサターンの展開を考えた上では、まだ次世代ハードを発表する時期ではないと考えています。ですから新聞で報道されたような、128ビットのCPUを使うとか、モデムが内蔵される、サターンの10倍以上の処理スピードを持つといった具体的なハードスペックは、可能性はあるけれど現状ではまったく根拠のないものと言えるでしょう」(セガ取締役副本部長兼サターン事業部長　岡村秀樹氏)

セガ岡村氏によるこのコメントは、新ハードに関するスケジュール、及び詳細は一切未定で、現状ではサターンの普及に全力を注ぐ、ということ。年末から来年にかけて、まだまだサターンのソフトが登場してくる以上、新ハードの発表・登場時期は、当分先になりそうだ。


➡「今回の128ビット機に関する報道は、セガが発表したものではない」と語る、セガのサターン事業部長岡村氏


⬅年末から来年にかけて、『グランディア』や『街』といった期待の大作が目白押しで登場するセガサターン

Topics

年末商戦に一石を投じるソフトとなるか?
秋元康氏プロデュース 新感覚アクションゲーム

訪れた報道関係者の反応もなかなか

今冬ゲームバンクの最重要タイトルとして発表された『ABE a GOGO(エイブ ア ゴーゴー)』のプレス発表会が、9月1日、六本木にあるヴェルファーレで行われた。『ABE～』は愛くるしいキャラクターたちが声で会話する「ゲーム・スピーク」などの新要素を目一杯詰め込んだ、まったく新しいアクションゲーム。注目は作詞家として知られる秋元康氏が総合プロデューサーとして監修し、ゲームのプロモーション以外に、キャラクターのパフォーマンスやテーマソングなどを一手に請け負う。


⬆➡秋元氏の手腕からすると、年末商戦のキラーソフトとなるのは間違いないだろう

Event

あの飯野賢治氏がシンポジウム参加
ゲームの原点を再確認「J.G.C.'97」

夏のゲームの祭典 カードの即売会も

毎年恒例の夏のイベント「JAPAN GAME CONVENTION'97」が、今年も8月29日～31日まで東京の晴海で開催された。このイベントは、テレビゲームの原点ともいえるテーブルトークRPGや、今、巷で大流行のトレーティングカードバトルを中心に、パソコンゲーム、メールゲームまで含めたまさにゲームの祭典ともいうべきもの。また、飯野賢治氏が「コンピュータ・ネットゲームの現状と未来」と銘打ったシンポジウムに参加。たくさんのお客さんが会場に足を運んでいた。

⬇さまざまなシチュエーションで、インストラクターに質問できる、初心者のゲーム大会も行われた

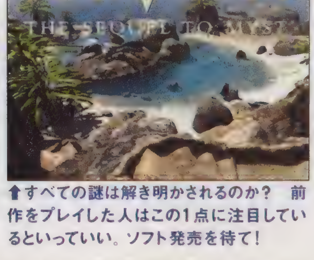



⬆スターウォーズのカードゲームを分かりやすく伝えるため、海外から招かれたインストラクター

Topics

パソコン版先行。そのあとPS/SS版が
前作より4年……『RIVEN』発表

全世界のゲームファンに衝撃を与えたアドベンチャー・ゲーム『MYST』より4年。ついにその続編が発表される。9月4日、六本木にあるヴェルファーレでソフト概要などを含めた発表会が開催された。当日はゲストとして『MYST』の制作を務めたサイアン社社長・ランド・K・ミラー氏らスタッフ陣も招かれ、華やかに行われた。



⬆すべての謎は解き明かされるのか? 前作をプレイした人はこの1点に注目しているといっていい。ソフト発売を待て!

Event

優勝賞金は200万円をめぐって激しい戦い
思考ルーチンに驚愕! 囲碁ソフトの世界戦

東洋の伝統的思考ゲームの最高峰と言われる囲碁だが、ゲームでもその勢いは止まらない。数ある囲碁ソフトの中からどれが最強なのかを競う「第3回FOST杯囲碁ソフト世界選手権大会」が、8月27日、28日に名古屋国際会議場で開催された。見事優勝したのは、中国より参加されたChen Zhixingさん(使用ソフト:Handtalk)。


⬆今大会はチーム、団体参加でもありだったのだが、個人ソフトも健闘していた

Topics

人材難のゲーム業界に新たな流れを提唱
フリーランサーに活躍の場「フラッグシップ」出航

ゲーム業界外のフリーランスのクリエイターを会社形態でまとめることにより、資金確保を安定させ、才能を恒常的に確保する目的で今年4月に発足した「フラッグシップ」。8月25日、東京の青山で開催された懇親パーティーでは、当面、ゲームソフトのストーリーやシナリオを提供する組織として活動を続けていくと発表した。


⬆同社代表取締役には、カプコンの常務取締役、岡本吉起氏が就任する

PS用『FORMULA 1』を用いたゲーム大会。ゲストも多数出演予定。《予選大会》【東京】日時:10月5日　場所:FCGビル22F　【大阪】日時:10月5日　場所:ホリディイン南海2F　【名古屋】日時:10月5日　場所:松坂屋 南館　《FORMULA 1 97 プレイステーションGP LINAL in 鈴鹿》日時:10月11日　場所:F1日本GP前夜祭のステージ上にて　問い合わせ先:03-3475-7444(ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター)

Software Copyright 1997,Cyan,Inc. and SUNSOFT. All rights reserved. OddWorld Inhabitants Abe's OddyseeTM & © 1997 OddWorld Inhabitants, Inc.. Published by GT Interactive Software Corp.. Distributed by GAMEBANK Corp.,under sublicense from GT Interactive Software Corp.. All other trademarks are the property of their respective companies.

じゅげむ News Press

Event

各ブース趣向の凝らしたステージを展開

東京ゲームショウ過去最高の人出！

過去最高タイトル数最新ゲームを体験

9月5日～7日の3日間、幕張メッセで開催された国内最大級のゲームソフト展示会「東京ゲームショウ'97秋」。過去最高となる500タイトルもの最新ゲームソフトを実際に体験できるとあって延べ14万人もの人出で賑わった。新作タイトルを初公開するブースが数多く見られ、訪れた期待に胸を膨らませる1日となったはず。

また同日、エニックスもPSでの新作5タイトルを発表、そのうちのひとつ『BUST A MOVE』には、エイベックスDDのマックス松浦氏も登場し花を添えた。



⬆初日の開催セレモニーで行われたゲームショウ実行委員会によるテープカット式


⬇『サーキットの狼』ゲーム化にあたり新作ソフト紹介ステージに出演された原作者の池沢さとし氏

Event

AMショー最新プリクラ機一色！

『バーチャロン』『ストIII』最新作も！

最新ビデオゲームをいち早くプレイ

9月18日～21日の4日間にわたって、東京ビッグサイトで開催された「第35回アミューズメントマシンショー」は、大型遊園施設から、小型AM機器、最新ビデオゲームまでを集めたAM産業の国際総合展示会。全体の傾向として、もはや定着した感の伺える「プリント倶楽部」関連機器が目立ち、出展社数77社中、実に31社までが新開発の類似機種を発表した。

ビデオゲーム機では続編ものの注目作が目白押しで、特にセガ、カプコン、コナミ、ナムコブースに人気が集中した。


⬆セガブースでは長蛇の列ができるほどの大人気！『ロストワールド・スペシャル』海外の来場客に大反響！


⬇今のところ登場は未定の春麗だが、最新作『ストリートファイターIII セカンドインパクトジャイアントアタック』は注目を集めていた

Topics

過酷なラリーレースが体験できるッ！

爆発的人気なるか？『トップギア・ラリー』

コトブキシステムはワールドラリー・チャンピオンシップ、パリダカールラリーに見られる過酷なコンディションでのレース展開を堪能できるシリーズ初のNINTENDO64タイトル『トップギア・ラリー』の制作に着手。新作発表会を8月に行った。3Dスティックによるハンドリング、オリジナルマシンの設計など、ファンは注目する点が多いはず。



⬆ソフトは12月5日発売だ。N64の特性を活かした『トップギア・ラリー』に期待大だ！

Topics

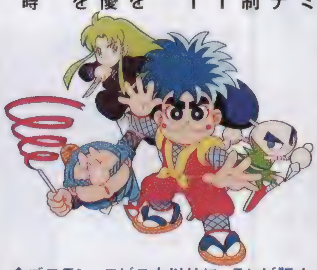
コナミの新しい顔・栗林みえも駆けつけた！

「ゴエモン」今秋よりTBSでアニメ化

数多くのファンを持つ、コナミの「がんばれゴエモン」がこの秋テレビアニメとして放送される。制作発表も兼ねた記念パーティーが8月15日、TBS放送センターで行われた。

制作スタッフ、エンディングを歌う栗林みえさんほか担当声優陣も勢揃いし、意気込みなどを語った。

10月4日スタート。毎週土曜午後5時から（初回のみ午後4時30分から）。


⬆ゴエモン、エビス丸以外に、テレビ版オリジナルキャラクターも登場するぞ！

Topics

5人の美少年があなたの元に……

女の子のハートをキャッチ「卒業M」PSソフトに！

ドラマCD、コミック、小説など幅広いメディアで大人気の「卒業M」が、PS用恋愛アドベンチャーとしてゲーム化される。今後のメディアミックス展開や作品概要などが紹介された制作発表会が8月22日、東京全日空ホテルで行われた。もともと人気のある作品だけに、発売に向けて期待が膨らむばかりだ。


⬆個性溢れるユニットE・M・Uの5人。ほかに制作スタッフも揃った。どんなドラマが待ち受けるのかな

Event

PS版のフリープレイができたぞ！

PS版開発順調『電車でGO！』

専用コントローラソフトと別売

アーケードで、一風変わったゲームとして人気を呼んでいるタイトーの『電車でGO！』が、12月PSソフトとして発売が決定。9月2日、渋谷のドクター・ジーカンズにおいてプレス発表会が開催された。J.A.M演奏による『電車でGO！GO！GO！』をオープニングに、VTRによるPS版のゲーム内容説明、専用コントローラーの公開、メディア展開のプロモーションが行われた。また、このPS版には運転のレクチャーが付いた初心者向けの「入門モード」追加など、PS版ならではの機能も追加されている。




⬆PS版の専用コントローラ「電車でGO！コントローラ」は、ソフトと別売で販売される。価格：5800円

じゅげむ国際面

世界発！ 新作ニュース

大ブレークのオンラインゲームから最速新作情報まで、話題満載！

『Ultima Online』オンラインゲーム世界記録達成！

Electronic Artsの発表によれば、『Ultima Online』で同時に2850人がプレイ。世界記録を達成した。同ゲームには、6月からスタートされたベータテストだけでも、既に世界から2万5000人ものプレイヤーが参加していた。また、SOAはセガサターンのNet Link対応『Saturn Bomberman』を39.99ドルで発売。こちらも10人のプレイヤーの同時参加が可能。先頃、3DO社のCEOであるトリップ・ホーキンスがゲームの未来について講演を行ったが、ここでもオンラインゲームの輝かしい未来に関する長期計画について触れていた。やはり、ゲームのこれからはオンライン!?

ついにFF7アメリカ発売でただいま超人気沸騰中！

9月7日、ついに『Final Fantasy VII』全米発売。SCEAでは同日を「PS史上ひ記録破りの記念すべき日」と位置づけ、事前に徹底したプロモーションを展開。テレビ広告やポスター等の大々的プロモーション他、限定版Tシャツなども26万枚配布。発売日前に数十万の予約が殺到した。結局、ファンの期待が加熱しすぎたため、全米数千の販売店が前例を破り9月7日の前夜から販売をスタート。押しかけたファン達の対応に追われた。SCEAの読みでは「この人気は本年クリスマスまで続くだろう」とのこと。

●データ提供　GAME JAPAN
（http://www.rcp.co.jp/recca/）
GAME JAPANは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート！

© 1997 KEMCO © KONAMI/TBS © TAITO CORP.1997

Flash News

ゲーム系ミュージシャンバンドたちによる合同ライブ。日時：10月25日　場所：新宿リキッドルーム　入場料金：前売り￥3500（全国プレイガイドで好評発売中）　当日￥4000

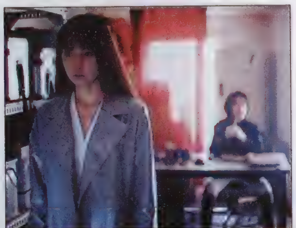
Topics ゴクミとアレジ夢の競演『FORMULA1 97』CF



⬆CF撮影は7月28日、29日、イタリアのトリノで収録されたのだ！

昨年本格的F-1ゲームとして大ヒットを記録したPS用ソフト『FORMULA 1』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）の続編、『FORMULA 1 97』が10月9日に発売される。この『FORMULA 1 97』のテレビCFに後藤久美子、ジャン・アレジの夫妻の起用が決定。8月29日、六本木にあるヴェルファーレで完成試写会が行われた。試写会は制作された5パターンすべてが公開された。

Topics 世界初Hybrid-ROM『COLNEz』登場！



⬆『COLNEz』は衝撃のブラッディ映像と、激しいエロスが混在する世界観

映像メーカーのKUKIは、世界初DVD VideoPlayerとのハイブリッド再生を可能にしたVシネマ作品『COLNEz』を開発し、8月23日、渋谷のUPLINK FACTORYで発表試写会&DVDデモンストレーションなどを行った。また、試写会後には主演女優の光月夜也さんの舞台挨拶特別パフォーマンスも行われ、訪れた観客を熱狂させた。なおソフトは9月30日に発売される。

Topics 人気プロレスシリーズ『闘魂烈伝』に続編



⬅ノーザンライト・ボムを決め技とするパワー選手・佐々木健介氏

トミーが数多くのファンを持つ『新日本プロレスリング闘魂烈伝2』に続くシリーズ第3弾『～3』の制作し、このほど東京一ツ橋の如水会館にて制作発表会を行った。『～3』に登場するレスラーは総勢35選手以上で、シリーズ最高500種類を越える多彩な技がラインナップされている。制作発表会には佐々木健介選手も駆けつけ、ソフトに寄せる期待と抱負を語った。

Topics つぶやきシローがつぶやくCF



⬆忙しい撮影の合間にパシャリ！　気さくにインタビューに応じてくれた

バンプレストから発売予定の『バトルフォーメーション』『ボカンと一発！ ドロンボー 完璧版』『ボールディランド』の3作のテレビCFに大活躍中のタレント「つぶやきシロー」を起用。8月17日に都内のスタジオで収録が行われた。収録は昼過ぎから夜半まで続き、過密なスケジュールで敢行されたが、現場は終始和やかなムードでつぶやきさんもリラックス気分で臨めたようだった。

Event 憧れの声優の歌とトークファンを熱狂の渦に！



⬆「トゥルーラブストーリー」に出演した人気声優陣によるパジャマトーク

文化放送で大好評放送中の「広井王子のマルチ天国」と「RADIO トゥルーラブストーリー」の合同イベントが、8月19日東京厚生年金会館大ホールにて開催された。声をあてている菊池志穂、池澤春菜など人気声優陣が多数出演し、歌やトーク、小ドラマが行われたほか、広井王子、横山智佐、千葉繁らによる今冬発売予定の『火星物語』の生アフレコも披露された。

Event 『センチ～』コンサート大熱狂！



⬆公演前の記者会見で緊張の色を隠せない出演者だったが、公演は大成功！

SS用恋愛アドベンチャー『センチメンタルグラフティ』の出演声優12人によるコンサート『センチメンタルグラフティ　サマーコンサート』が8月27日、大宮ソニックシティで行われた。会場にはファンが数多く詰め掛け、徹夜組が出るほどの人気。コンサートはドラマと歌の2部構成で昼と夜の2回公演され、どちらも会場が満員の盛況ぶり。ファンも納得の1日になったはず。

Topics タケカワユキヒデ『桃太郎道中記』談



⬆話をされている間もゲームのアイデアが次々に湧き出て来る多才ぶり！

9月25日に発売された『桃太郎道中記』（ハドソン）の音楽を担当したタケカワユキヒデ氏に、じゅげむ編集部がインタビューを試みた。タケカワさん自身は海を渡る所の音楽が気に入っており、ゲームに使われる声の収録も自分で行われ「実におもしろい経験」だったそうだ。最後に「おもしろいゲームです、ぜひプレイしてください。BGMにも自信があります」とおどけて語られた。

Topics タワーレコードのポスターに飯野賢治氏、登場



⬆ポスターは「CUT」や「SWITCH」などのカルチャー誌でも公開予定

タワーレコードが毎月プライベートな親交を持つ別メディアのふたりの組合せでポスター撮影を行っている「NO MUSIC, NO LIFE!」シリーズのポスターにワープ代表取締役の飯野賢治氏が起用された。撮影は9月4日に港区海岸で雨の中、行われた。お相手は俳優の浅野忠信氏で、11月から1ヶ月の間、全国のタワーレコードの店頭に貼られる。

Event 敬老の日の熱戦！シルバーぷよらー



⬆3連鎖、4連鎖は当たり前。息を飲むほどのグレードの高いバトルが展開！

9月15日の敬老の日に、もはや毎年恒例となった『ぷよぷよ通』（コンパイル）を用いた大会「第3回シルバーぷよ大会」が、東京・浅草ROX3スーパーマルチコートにて開催された。大会は60歳以上の男女のみが出場でき、勝ち抜き方式で争われるもので、普段ゲーム好きの孫たちや子供たちともにプレイを重ねてきたシルバーぷよらーたちが、その卓越した腕前を披露した。

Topics PSの新タイプソフト『プレステ・コミック』



⬆以前からマッキントッシュ上でのコミック制作に実績のある寺沢武一氏

SCEは、9月18日に新タイプのソフトシリーズ『プレイステーション・コミック』を発表した。モニターで見るコミックとも言えるもので、ボタンをクリックすることでストーリーを読み解くソフトだ。第一作目は12月4日発売の寺沢武一氏の『コブラ』シリーズ2作。新たな人材の参入も予感され、ここからマルチメディアプレイヤーとしてのプレイステーションの展開がはじまりそうだ。

Topics ヒロ・ヤマガタ作品デジタル絵画集に



© YAMAGATA 1997

⬅79年から97年にまでに制作されたオリジナル版画作品のうち、約50作品を収録

イマジニアは、CD-ROM版の絵画集をシリーズの発売を発表した。ゲーム機をプラットフォームにしたデジタル絵画集は過去に例がなく、業界内外で注目を集めている。第1弾としてカルガリーオリンピックの公式ポスターなどで知られるヒロ・ヤマガタ画伯の作品を収録した『デジタル・アートコレクション』を年末から年明けにかけて発売する。【ハイブリッド対応パソコン版：3980円】【PS版：2980円】

© 1997 KUKI Inc. All rights reserved. © YAMAGATA 1997 © 1997 BLUE MOON BAY Co., Ltd. © 1997 Imaginieer Co., Ltd.



「ちょっと私、速いじゃない。」
「ダッテソレ、ボクダモン。」
今年は2人で楽しめる。
FORMULA 1 97
10月9日発売
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ■商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
PSYGNOSIS
CREATIONS
FORMULA 1 WORLD
〈FORMULA 1 97〉 標準価格5,800円（税抜）SIPS-60023
Licensed by Formula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1997 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
Formula1 97™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations.

PlayStation

FORMULA 1 97

「FORMULA 1 97」情報発信PITへ急げ！

今､下記のお店で「FORMULA 1 97」の情報がいち早くキャッチできます。

北海道　宝島王国　帯広店
山形県　ドキドキ冒険島　山形西バイパス店
宮城県　庄子デンキ　三遊館 中山店
シーガル 泉バイパス店
ヨドバシカメラ　仙台店
新潟県　COMG！ 内野店
COMG！ 吉田店
COMG！ 新発田店
群馬県　ファミコンショップ宝島　桐生店
埼玉県　TSUTAYA　所沢東店
ソフマップ ギガストア 大宮店
ファミコンショップ桃太郎　新所沢店
カメレオンクラブ　川越店
おもちゃのアポロ
(有)アンドウトーイ
千葉県　ヨドバシカメラ　千葉店
ビックサウンド
Game壱番館　五香店
メディアバレー　千葉店
東京都　ゲームズマーヤ
モーリス　ブロードウェイ店
モーリス　武蔵境店
ヤマギワ ソフト館
石丸電気・ゲームワン
TSUTAYA　新宿店
TSUTAYA　三軒茶屋店
TSUTAYA　馬事公苑店
トミヒサムセン
ヨドバシカメラ　新宿東口店
さくらや　ホビー館
ビックカメラ　本店
ムラウチ AVC館
マジカルガーデン 安田店
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
ソフマップ　東京本店
ソフマップ　東京13号店
Piw　国立店
Piw　吉祥寺店
東京都　アイ信　マルチメディア館 池袋店
アイ信　マルチメディア館 五本けやき店
タワーレコード渋谷店
カメレオンクラブ　久米川店
カメレオンクラブ　千歳烏山店
神奈川県　おいでデンキ ソフトハウス Come On
テレビっ子　あざみ野店
テレビっ子　馬絹店
(株)ドゥー コンピュータ館 相模原店
山梨県　ファミコンハウス　甲府西店
オフタイム　国母店
富山県　シャトル　二口店
ファミコンワールド　野村店
石川県　ソフトランド　杜の里店
宝島王国　金沢本店
愛知県　ファミーズ　富木島店
ファミーズ　半田インター店
MAG MART　杁中店
MAG MART　当知店
MAG MART　甚目寺店
マジカルガーデン　港店
マジカルガーデン　守山店
サウンドベイ　植田店
京都府　TSUTAYA　西院店
中川ムセン　京都店
ギース　西院本店
三重県　ファミコンスペース　鈴鹿店
福井県　宝島王国　二宮店
大阪府　ヤマギワソフト　大阪店
TSUTAYA　東香里店
蔦屋書店　ベルパルレ店
TSUTAYA　あべの橋店
TSUTAYA　梅田堂山店
ソフマップ大阪 4号店
ソフマップ大阪 7号店
スタンバイVer.7
ワンダーパニック　豊中店
ワンダーパニック　池田店
TVパニック　高槻店
上新電機　阪急三番街店
ミノスケ　八尾店
スタンバイ　梅田茶屋町店
大阪アビック　日本橋本店
上新電機　ディスクピア 日本橋店
兵庫県　TSUTAYA　出屋敷店
ソフマップ　神戸店
広島県　ハイパーブルート　五日市店
福岡県　ハイパーブルート　空港前店
ヴイステーション　中間店
スタジアム　箱崎九大前店
Bee1 甘木店
熊本県　ハイパーブルート　熊本菊陽店



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ARTDINK

PlayStation™



Illustration: Hiroshi Nagai

たまには恋も仕事も忘れたい。

熱気球に乗って、空中散歩にでかけよう。
レジャーシミュレーションゲーム
標準価格:5,800円（税抜）'97年9月新発売

For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 1ブロック

風のノータム
NOTAM of WIND

永井 博氏サイン入り限定リトグラフをプレゼント 詳しくは、商品同封のキャンペーン案内書をご覧ください。

風のノータム 公式ガイドブック　定価:本体1,200円（税別）ソフト同時発売　発売元 株式会社ゼスト出版事業部　TEL 03-5543-0616

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ⓒCopyright 1997. ARTDINK. All Rights Reserved.

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク



ネットワークだからできる！超本格8人対戦！

舞台は、超リアルに再現された、世界最古、伝統のマン島コース。
LAN(IPX、TCP／IP)なら最大8人対戦で、モデム、シリアル接続なら2人対戦で、本格的な攻め合い、凌ぎ合いが体感できます。

MANX TT Super Bike

マンクスTT　スーパーバイク

For Windows®95

基本動作環境　OS：Windows95日本語版　CPU：Pentium90MHz以上(必須)
メモリ：16MB以上(必須)　ディスプレイ解像度：640×480ドット以上、256色以上
CDドライブ：2倍速以上　※画面は、ハメコミ合成です。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997 All rights reserved.Converted by Psygnosis Ltd., Perfect Entertainment Ltd.and Tantalus Entertainment Pty Ltd.
当ゲーム「MANX TT Super Bike」は、実在する「ISLE OF MAN TT RACE」を題材として制作したものです。Michelin® a trademark of the Michelin companies.

Isle of Man

10.23 ON SALE! 7,800YEN

受付/月～日曜日：10時～17時(祝祭日含む)

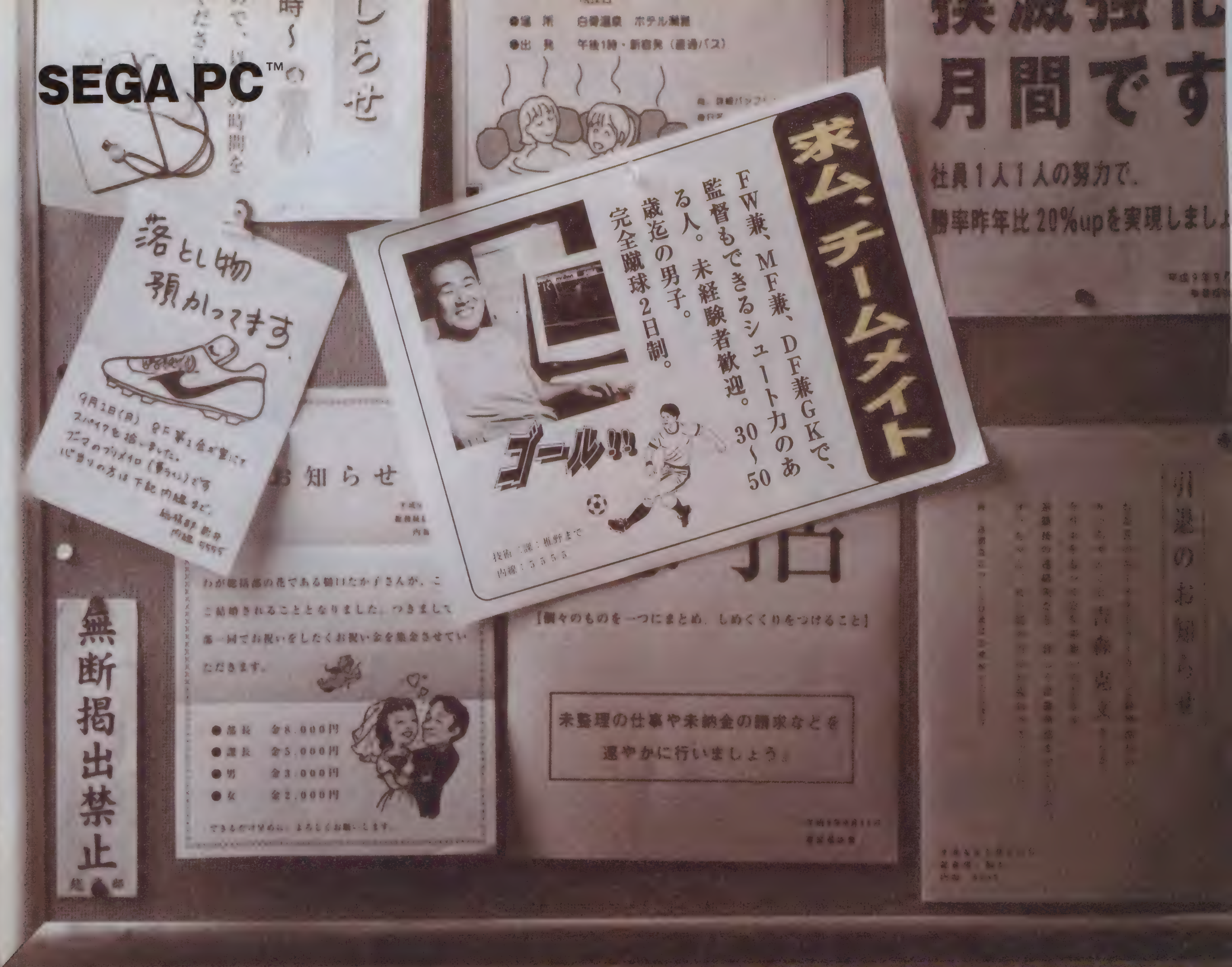
「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約・ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル(無料)で。0120-556055

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料・消費税が含まれております。(ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。)●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。(なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。)●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問・ご相談は、「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL：047-380-6441　受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

セガPCホームページ　http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc

開発・発売／SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス

SEGA PC™



求ム強豪チーム、と世界が呼ぶ!

SEGA WORLDWIDE SOCCER™ PC

セガワールドワイドサッカーPC

●ワールドワイドカップを勝ち抜け！目指すは、世界48ヶ国の頂点だ！
世界48ヶ国からあなたが選んだ1国の監督として、選手として、
「ワールドワイドカップ」を勝ち抜いていく！舞台が大きいから楽しめる！

●簡単だから、すぐ入り込める！ 奥深いから、とことんのめり込める！
パス、シュートから、フェイント、チップキック。
さらにはプレス、オーバーラップ、オフサイドトラップの指示まで。実力に合わせて楽しめる！

●1台のPCで最大4人まで対戦可能！ さらに、PCネットでの通信対戦も！
モデム、シリアルケーブル接続なら2人で、LAN接続なら4人でプレイできる。
もちろん、チャットも可能。通信対戦だからこそ、楽しめる！

For Windows®95 拡張ボード不要

基本動作環境 OS：Windows95日本語版 CPU：Pentium90MHz以上（必須） Pentium133MHz以上（推奨）
メモリ(RAM)：16MB以上（必須） 32MB以上（推奨） HDD：15MB以上（必須） 160MB以上（推奨）
ディスプレイ解像度：640×480ドット以上、256色以上 CDドライブ：2倍速以上

NOW ON SALE! 7,800YEN

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

受付/月～日曜日：10時～17時（祝祭日含む）

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約・ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル（無料）で。 0120-556055

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料・消費税が含まれております。（ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。）●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。（なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。）●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問・ご相談は、「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL：047-380-6441 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く） ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

セガPCホームページ http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc

開発・発売/ SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス

SEGA PC™

貴方好みのサクラになりたい。

サクラ大戦ファンの目には、きっと焼き付いているアドベンチャーパートのあのシーン、このシーン。その全てを2枚のCDに収録した、ケタ違いのデジタルデータ集、新登場。ブラウザから好みのパーツを選んで組み合わせるだけで、背景、人物、服装、表情から口パク、まばたきまで、貴方だけのオリジナル画面が作れるうえ、何と台詞まで喋らせられる…。業界初の快挙！もう貴方も、貴方のパソコンも眠れない。



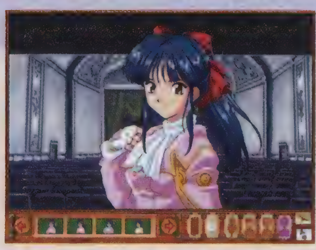
©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996,1997 ©RED1996

Graphic by Yasushi Yamaguchi

壱 これがデジタルデータ集のニュー・スタンダード。「ブラウザ」を自由に操り、唯一無二のサクラを描いてください。



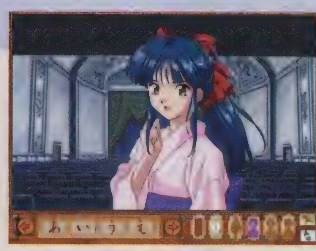
背景を選ぶだけでも、あァ、迷ってしまう。
高度な文明都市、そして幻想の都市、帝都・東京。そのどこを貴方独自のステージにするか。別次元ゲームの始まりだ。



人物を決める、服装を選ぶ。好みの分かれどころだ。
さくら、マリア、すみれ、李紅蘭…。好みのキャラを決めたら、あとは着物や戦闘服などの服装選び。どんどんハマっていく自分が見えてくる。



表情も思いのまま。イロっぽさで決めようか。
選んだキャラの表情選びも思いのまま。サクラファンならずとも、もうきっと、描きたい場面を思い浮かべているはずだ。



口パクしながら台詞を喋る。感激の極致！
台詞も、ほぼ全てを収録。その台詞に合わせて、口パクしながら喋りかけてくる。まさに自分だけのキャラを、自分好みの画面で一人占めできるのだ。

弐 原画1500枚以上の「スクリーンセーバー」を贈呈！これがフルスクリーンでアニメすると聞けば、もう黙っていられない。

デジタルデータ集で自分だけのオリジナル画面が作れる。これだけでも嬉しいのに、何と描き下ろし原画1500枚から成るスクリーンセーバーまで付録についてくる！しかもこのスクリーンセーバーがまた、フルスクリーンでアニメしてしまうというすごいデキ。

参 初回限定版のみ、「オリジナル懐中時計」と「特製ブロマイド8枚」を封入。早くも、コレクターズアイテムとして注目の的！

描き下ろしオリジナルイラストのパッケージで登場するこのデジタルデータ集の初回限定版には、懐中時計と特製ブロマイドが8枚封入される。懐中時計は黒之巣会との戦勝記念に米田中将が贈ったとされる、金属製の渋いデザイン。またブロマイドは、帝劇の売店で椿が売っていたあのブロマイドのイメージで描き下ろしたコレクターズアイテム。マニアならずとも見逃せない。



太正十二年度
電脳記録年鑑
サクラ大戦™ デジタルデータ集

何と CD-ROM 2枚組！

初回限定版　標準価格：6,800円
発売日：10月10日

動作環境（必須環境）/ OS：Windows 95日本語版　CPU：Pentium 75MHz以上　メモリ：16MB以上　ハードディスク空き容量：80MB以上
ディスプレイ解像度：640×480ドット　Highカラー（16bit）：ブラウザ / ムービー　256色以上：スクリーンセーバー

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約・ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル(無料)で。 0120-556055
受付/月〜日曜日：10時〜17時（祝祭日含む）

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料・消費税が含まれております。（ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。）●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。（なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。）●パソコンソフトのため、動作条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問・ご相談は、「セガ PC ユーザーサポートセンター」へ、お電話にてお問い合わせください。TEL：047-380-6441　受付/月〜金曜日：10時〜17時（祝祭日除く）●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

★セガPCホームページ　http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc　開発・発売 SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス

千客万来!!
めざせ上場

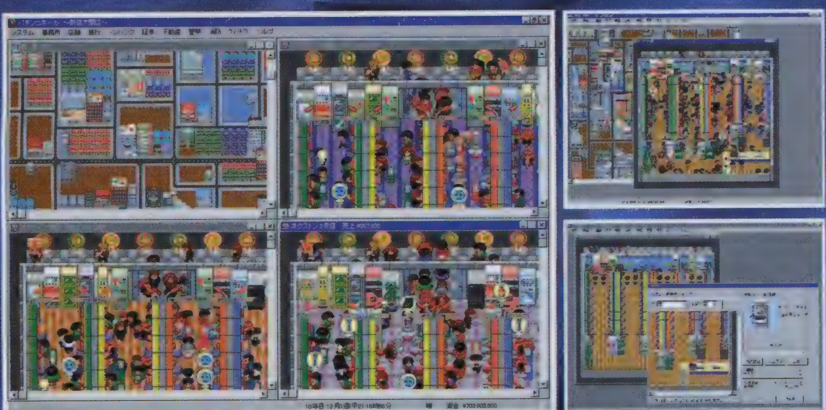
パチンコでいつも負けてるあなたが経営者！

パチンコ店のオープンから経営までのノウハウを濃縮！
資金繰りはもちろん風営法、消防法までも組み込んだ超リアルなパチンコ店経営シミュレーション、ここに登場。



本格経営シミュレーション

パチンコホール 新装大開店



for
Windows95
'97.10.9発売予定
標準価格　¥9,800(税別)

VISA MasterCard million card

通販申込用紙	
商品名	
住所	〒
カタカナ	
氏名	
電話番号	
カード番号	
カード有効期限	

カード で楽々決算！！
通信販売のお申し込みは簡単便利なカードを御利用ください。
お申し込みは通販申込用紙にご記入の上郵便又はＦＡＸでお送りください。
カードで購入された方のみには通販特典としてオリジナルグッズをプレゼント致します！
グッズの種類は日によって変更致します。

〒５３０　大阪市北区中崎２丁目１番４号
日進第３ビル６階
株式会社　ネクストン　通販部
ＴＥＬ　（０６）３７３－７０３０
ＦＡＸ　（０６）３７３－７０３５

NEXTON
株式会社ネクストン　大阪市北区中崎２－１－４　日進第３ビル６F
月～金（祝祭日を除く）13:00～16:00　TEL（06）485-0124



TEICHIKU RECORDS
PlayStation
ウキウキ釣り天国™
人魚伝説の謎
Ningyo ga furi oki
Ningyo
Kotohiki hama
O sirase
Tinsen
Kurose
超リアル系海釣りシミュレーション。いま伝説の幕が開く! 全75魚種、完全制覇に挑め!!
好評発売中!
SLPS-00983/5,800円(税別)
ウキウキ爆釣ダブルキャンペーン
アンケートはがきを送ってアウトドア・グッズを当てよう! 応募方法:「ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎」に同梱されているアンケートはがきをお送りください。抽選で520名様にオリジナル・アウトドア・グッズをプレゼント。応募期間:9月11日〜12月31日(当日消印有効)
◎はずれた方の中から、さらに抽選で計200名様にオリジナル・テレカをプレゼント。
キャンピング・セット 20名様
オリジナル・ウオッチ 100名様
オリジナル・Tシャツ 200名様
オリジナル・キャップ 200名様
自然環境や魚の生態系、海底地形まで忠実にシミュレート
防波堤、浜、磯、船でのエサ釣りとルアーフィッシング
回遊魚を追いかけるための魚群探知機も装備
初心者でも釣り方がマスターできる「海の釣り堀」
「釣り日誌」「魚図鑑」「釣魚料理大全」などサブ機能も満載
「人魚伝説」にまつわる謎のイベントの数々
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.





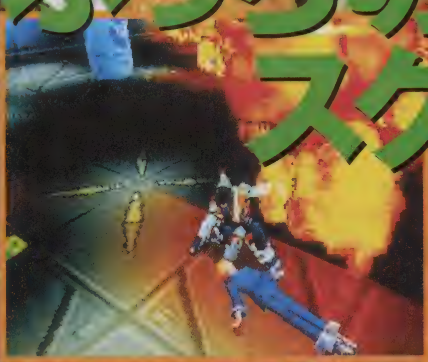


うまい!! 欲しい!! キメろ!!

GAME情報局 SPECIAL

新作おどり食い!!

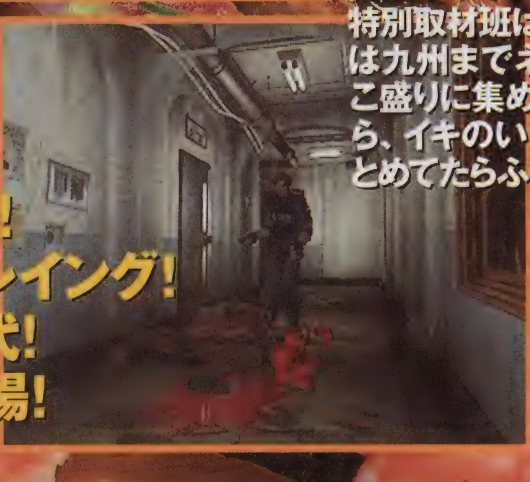
ぶっち切りスクープ





ゲームショウのお祭り騒ぎもひと段落して、いよいよ年末・年始までのメニューが見えてきた。いったいどんなゲームが、どんな風に仕上がっているのか？ じゅげむ特別取材班は、北は北海道から南は九州までネタを選び抜き、てんこ盛りに集めてみた。この際だから、イキのいい新鮮なゲームをまとめてたらふく食っちまおう!

任天堂が復活の雄叫び!
サクラ大戦２が見えた!
たまごっち64が出るぞ!
バイオハザード２の衝撃!
美少女ゲームは死なない!
年末はやっぱりロールプレイング!
これからはブランドの時代!
スクウェア異色の作品登場!



●じゅげむ特別取材班
元宮秀介（ワンナップ）
里田実彦（AMスタジオ）
加藤明洋（レッカ社）
井上淳一（レッカ社）
鈴木和人（レッカ社）
堀野和宏（レッカ社）

ついに任天堂が動き出した！ポケモンから派生する新しい世界

最新のゲーム事情でもっとも注目しなければならないのは、ズバリ任天堂である。ゼルダ、ヨッシー、ポケモンなど魅力的なタイトルを揃えて、いよいよいま、王者復活をかけて動き出す！

構成・文／元宮秀介（ワンナップ）

ミリオンセラーは確実！強力ソフトの登場！

任天堂の隠し玉がコレ！ブーム絶頂の『ポケットモンスター』から生まれた『ピカチュウげんきでちゅう』だ。

いつかはN64向けに、ポケモンのソフトが発売されることは予測できたけど、ゲームボーイ版の『金・銀』もまだ出ていない時期に、早々と発表になるとは正直、オドロキである。

しかも、その中身がまたいい。大人気ポケモンのピカチュウを主役に配し、会話を交わして、友達になる。うまく仲良くなれたら、一緒に冒険の旅に出られるかもしれない……。ポケモンファンのツボを押さえた、実に直球的な内容は、いまだにポケモンをプレイしたことがない人の目を振り向かせるだけのパワーがある。

良質のゲームを世に送りながら、ブレイクしきれていないN64だけど、この一本だけで数十万単位のハードが売れることは間違いない！



Jコード072389

ピカチュウ元気でちゅう



人気ナンバーワンのポケモン・ピカチュウと仲良くなって一緒に遊ぶゲーム。詳しい内容は、11月の任天堂ワールドで明らかにされる。

●NINTENDO64●任天堂●バラエティ
●98年予定●価格未定



➡笑い顔、困り顔、寝姿、走る姿……。どのピカチュウも、ものすごくカワイイぞ！



⬇ピカチュウ語を理解することが、仲良しになれる第一歩となる。



⬅ピカチュウの声は、テレビアニメ版と同じ大谷育江さんが担当。素直にうれしい

▼ピカチュウって？

そのラブリーな姿によって、151種類のポケモンの中で、圧倒的な人気を誇る。
テレビアニメの主役級に抜擢されて、人気ぶりに拍車がかかった。ゲーム上の分類では、ねずみポケモン。進化すると、ライチュウになる。



⬅タイトル画面。ゲームボーイ版に登場したトキワの森が舞台となる。

レース尽くしのレースゲームが登場！

『ディディーコングレーシング』は、実に欲張りなレースゲームだ。ゲームの基本である1Pモードは、いわばアドベンチャーレースとでもいうべき内容。飛行機、ホバークラフト、カーレスなど、バラエティに富んだレースに勝利してバルーンを獲得。バルーンの数に応じて、さらなるサーキットに行けるようになる、というもの。趣向を凝らしたレースの連続は、名作『マリオカート64』とは違った楽しさを味わわせてくれるだろう。もちろん、最大4人までの対戦プレイが可能だ。

Jコード072371

ディディーコングレーシング



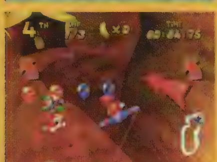
●NINTENDO64●任天堂●レース
●97年12月発売予定●価格未定

ユニークな仕掛けが満載 3つのレースで大興奮



カーレース

立体的な起伏に富んだサーキットを、スピード全開にカートで駆け抜ける。



飛行機レース

愛らしいカタチの飛行機を操って、広い広い大空を自由自在に飛んでいく。



ホバークラフトレース

ホバークラフトに乗って、海上をひた走る。波の上の浮遊感覚が、気持ちよさそう。

このキャラクターに注目



⬆アメリカE3で発表、大好評を博したアクションゲームの主人公。もうすぐお目見え



⬆ドンキーコングの弟分としてデビュー。そのカワユサから主役に抜擢。元気よく飛びまわるぞ



登場する動物たちの顔ぶれは要チェック。発売予定のソフト『バンジョー&カズーイ』や『コンカーズクエスト』の主役がレースに参加している。

スクープ！任天堂直撃インタビュー

発売から1年と数ヶ月。編集部では、NINTENDO64向けに数多くの話題作が準備されている、との情報をキャッチ。任天堂の広報・本郷好尾氏に、インタビューを試みた。

驚天動地!! 64DDとゲームボーイが接続できる!?



「こんなゲームがあったのか！」と驚くようなソフトを続々と発売していきます

任天堂　広報室
本郷好尾氏

任天堂の顔、としてマスコミの対応をこなすフロントマン。かなりディープに語ってくれた。

N64、年内のスケジュールはたしてゼルダの発売日は？

——まずは、N64ソフトのこれからの発売スケジュールを教えてください。

本郷　11月21日に『ディディーコングレーシング』を発売します。価格はまだ決定していませんが、お求めやすいものになるはずです。その次は『ヨッシーの絵本』。このタイトルを12月の初旬に発売します。以前から仮称で『ヨッシーアイランド64』というタイトルで情報を公開していた作品です。この2本が年内のメインになりますね。

——期待の『ゼルダの伝説64』の発売は？

本郷　予定では年内の発売なのですが、ソフト開発の進行スケジュールに「絶対」はないものですから……。12月下旬、クリスマスくらいには何とか、という感じでしょうか。11月の任天堂ワールドでは、完成に近いバージョンをみなさんにプレイしていただけるはずです。それと、任天堂から発売されるN64ソフトは、タイトルの後ろに『〜64』と付くものが多かったのですが、これからは無くしていきます。ハードの発売当時は、ハードの存在をアピールするためと、スーパーファミコンのソフトとの差別化を意識して、『〜64』と付けてきました。だけど、それもそろそろいいだろう、という判断ですね。ですから『ゼルダの伝説64』も、タイトルから64を取って、『ゼルダの伝説』となります。そして、何らかのサブタイトルを付ける、という形になります。

聞くだけで興奮！64DDの商品群構想

——今回、発表になった『ピカチュウげんきでちゅう』は、魅力的なタイトルですね。

本郷　実は、この『ピカチュウげんきでちゅう』の他に、ポケモンのゲームをN64向けに3作ほど制作しています。4本の中で、『ピカチュウげんきでちゅう』の映像面の出来上がりが最も早かったので、最初に発表したというわけです。だけど、発売日はまだ未定です。それにしても、ポケモンの人気は、本当にすごいですよ。赤・緑・青の3バージョン合計で、7月末時点で累計500万本出荷済みなんですが、現在は600万本を越え700万本に迫る勢いで売れ続けています。

——来年3月に発売が予定されている64DDは、今までにないゲームが発売されそうですね。

本郷　64DDには、商品群構想というものがあるんですよ。

具体的に言うと、たとえば『F・ZERO』は、はじめにROMカセット版を発売します。そしてその数ヶ月後に追加コースのデータやエディットモードをDDソフトとしてお求めやすい価格で発売する、というものです。DD向けに開発中の『シムシティ』もそういう形態です。追加データによって、自分で育てた街をヘリコプターに乗って、飛び回れるようになる。大容量のデータを保存できる、データを追加できるなどのハードの特特性によって、様々なアイデアを実現できるのです。それと今、DD向けに『マリオアーティスト』というソフトを作っています。スーパーファミコンの『マリオペイント』のようにマウスで絵を描くソフトもあれば、ポリゴンを使って3Dグラフィックを制作できる、というように、創作系のソフトをたくさん準備していますよ。



——今度の任天堂ワールドは、今まで暖めていたソフトがたくさん発表されるとか。

本郷　今度の任天堂ワールドは、2つのブースで構成される予定です。ひとつはN64ソフトを中心としたブース。そして、もうひとつはポケモンワールドと題したブースです。中心になるソフトは『ゼルダの伝説64』と『ヨッシーの絵本』ですね。ポケモンワールドはファンサービスを考えていて、来場者10万人に幻のポケモン・ミュウのデータをプレゼントします。専用のマシンを100台くらい並べて、来場者に配布する予定です。それと、もちろん『ポケットモンスター金・銀』と『ピカチュウげんきでちゅう』の体験プレイ。

もしかしたら、最近よくみなさんから質問される「64とゲームボーイが接続できるんですか？」という話についても何らかの発表ができるかもしれませんし、先ほどお話しましたN64向けのポケモンタイトルの発表があるかもしれませんね。

——ありがとうございました。



ゼルダの伝説64（仮）

Jコード060950

●NINTENDO64●任天堂●ロールプレイング
●97年12月発売予定●価格未定

全世界がその完成を渇望している大作。今後「ゼルダシステム」と呼ばれるくらいに、斬新なアイデアを採用しているという。



ヨッシーの絵本

Jコード049948

●NINTENDO64●任天堂●アクション
●97年11月発売予定●価格未定

「誰もが楽しめるアクションゲーム」をキーワードに開発中のアクションゲーム。温かみのある映像とサウンドは要注目。

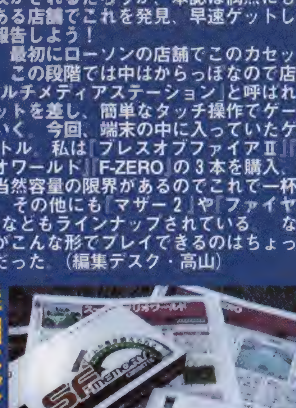
スクープ2 噂のFロム極秘入手!!

スーパーファミコンのゲーム書き換えシステム『NINTENDO POWER』をローソンにて偶然に発見!!

今年の2月に記者発表されたゲームキオスクがいよいよスタートする。正式な名称はゲーム書き換えシステム『NINTENDO POWER』。スーパーファミコンのカセットにゲームを書き込むシステムでコンビニエンスストアの『ローソン』を中心に展開されるようだ。当初発表されたゲームデータを記録するFカセットの正式名称は『エスエフメモリーカセット』となった。容量は32メガで価格は3980円(税別)、この中に容量内であれば何本でもゲームを書き込むことができる。この本が出る頃には正式な記者発表がされるだろうが、本誌は偶然にもローソンのとある店舗でこれを発見、早速ゲットしたのでこれを報告しよう！

まず、最初にローソンの店舗でこのカセットを購入する。この段階では中はからっぽなので店舗内にある『マルチメディアステーション』と呼ばれる端末にカセットを差し、簡単なタッチ操作でゲームを選択していく。今回、端末の中に入っていたゲームは19タイトル。私は『ブレスオブファイアII』『スーパーマリオワールド』『F-ZERO』の3本を購入、カセットには当然容量の限界があるのでこれで一杯というわけだ。その他にも『マザー2』や『ファイヤーエムブレム』などもラインナップされている。なつかしの秀作がこんな形でプレイできるのはちょっと嬉しい気分だった。（編集デスク・高山）

詳細は次号で、乞うご期待！



←気になる書き込み代は1本あたり1000円（税別）

あの『サクラ大戦』の続編が98年、新春に見参!!

年末年始のサターンライフは「サクラ」色

96年9月に発売され、爆発的なヒットを飛ばした『サクラ大戦』。ユーザーからの反響も好評で、今春にはCESA大賞に輝いている。そして今年6月、続編が登場するというニュースが発表された。現在、全国のファンは今から発売を待ち焦がれている、といった状況だ。

正式タイトルは、『サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜』。98年新春の発売を目指して開発が進んでおり、9月に開催されたゲームショウでは特別版を出展。その全貌が、少しずつ明らかにされつつある。基本スタイルは前作を踏襲。しかし、制限時間以内に行動を決める「LIPS」が強化されるなど、システム面が大幅に進化している。期待に沿う作品に仕上がること、間違いなしだ。

なお11月には、『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』が発売される。ファンはまず、こちらをチェックしておこう。

Jコード067946

サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●ドラマチックアドベンチャー●98年新春予定●価格未定



➡ 前作から少し先のお話となる。平和が訪れた帝都東京に、再び魔の手が迫る!

⬇ ムービーやミニゲームが楽しめる、ファンブック形式のソフトだ（サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ）





⬅ 新たな戦闘服に身を包み、さくらが帰ってきた！　再び太正桜に浪漫の嵐が吹き荒れる!!

サクラ大戦2 Sakura Wars ™

⬇ 新たな隊員も加わり、ますます賑やかになった帝国華撃団。98年新春にまた会える!

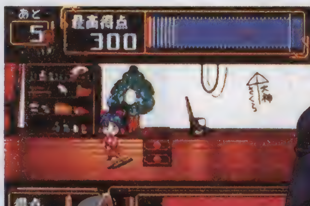


オリジナルも続々発表

「セガのサターン用ソフト」というと、アーケードからの移植作を想像する人も多いはず。しかし今回は、一味違うぞ!

舞台ありゲームありのバラエティソフト

この『蒸気ラジヲショウ』は『サクラ大戦』のファンブック的な作品。今年7月に新宿で公演された歌謡ショウの模様を収録したムービーや、各種ミニゲームを楽しめる。CD2枚組みでボリュームも満点。





➡ イタリア出身の舞台女優、ソレッタ・織姫。明朗な性格の持ち主だが、日本人男性が嫌い

➡ 天才的な頭脳と戦闘能力を併せ持つ少年、レニ・ミルヒシュトラーセ。感情を表に出さない



⬆ 正式名称「虎型霊子甲冑兵器光武・改」。出力や機動性など、あらゆる面で光武を上回る性能を持つ

今回から新たに、隊員が2人加入。さらに、戦闘時に乗り込む新型の霊子甲冑も登場する!

Jコード069841

サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ

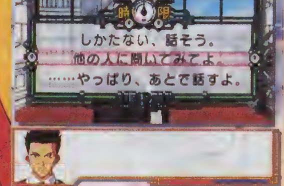


●サターン●セガ・エンタープライゼス
●デジタルファンディスク●97年11月13日予定●4800円

新生帝国華撃団参上

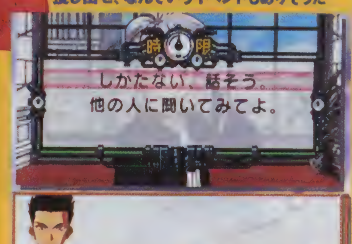
好評の"LIPS"もパワーアップ

『サクラ大戦』最大の特徴と言えば、制限時間のある選択肢システム「LIPS」。今回は、時間経過と共に選択肢が変化したり、時間内に画面内をクリックして何かを調べるなど、バリエーションが増えているぞ!



⬅ 時間と共に変化する心を表現。プレイヤーの分身となる大神の気持ちに近づける

⬇ 画面を調べて、時間内に隠された何かを捜し出せ、なんていうイベントもありそうだ



セガ 家庭用タイトル

構成・文／加藤明洋（レッカ社）

あのシリーズ最新作がいよいよ始動 シャイニングフォースIII

『シャイニング・フォース』と言えば、メガドライブの名作シミュレーションRPGとして有名。その最新作『III』が、満を持してサターンに登場する！ 全3部構成となる予定で、まずこの『シナリオ1』が発売される。今回のポイントは、1つの時間軸の中でさまざまなシナリオが展開していくこと。あるシナリオでとった行動が、他のシナリオにも影響を与えたりするのだ。

Jコード070904
シャイニング・フォースIII シナリオ1（仮称）



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●シミュレーションRPG●97年12月予定●4800円



⬆街の中を移動する画面では、クオータービュー視点となる。街が立体的に描かれる



➡戦闘シーンでは、ポリゴンで描かれたキャラクターが動き回る。迫力満点だ



主人公 シンビオス



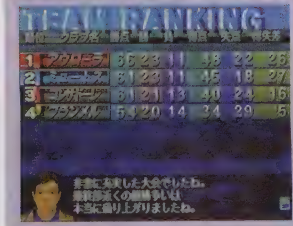
⬆ストーリーについては、謎の部分が多い。3つのシナリオがどう絡み合うのだろう

『つくろう！』シリーズにニューフェイスが登場

プロスポーツクラブの経営という斬新なアプローチがウケたシミュレーション、『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』。その第2弾が、ついにリリースされる。今回はオリジナル作成した選手の入団ができる他、選手のまとめ役となるキャプテンを選出できるなど、多くの新要素が導入されている。

また、プロ野球の球団を経営する『プロ野球チームもつくろう！』も登場。監修を務める野茂投手が理想とするプロ野球規定が盛り込まれるということで、大きな期待が持たれる。

Jコード062315
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●スポーツ育成シミュレーション●97年11月20日●5800円

Jコード069850
プロ野球チームもつくろう!



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●スポーツ育成シミュレーション●97年発売予定●5800円

ソニックは走り続ける



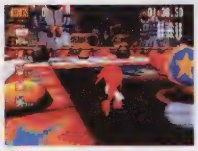
⬅サターン版『ソニック』シリーズ第2弾となる。ポリゴンのソニックが高速で走る！

セガの家庭用アクションゲームの代名詞『ソニック』シリーズのキャラクター達が、大レースを繰り広げる！ 障害物などが配置された3Dフィールドを駆け抜ける、アクション性の強いレースゲームとなる。詳細はまだ不明だが、シリーズ特有の疾走感を楽しめそうだ。

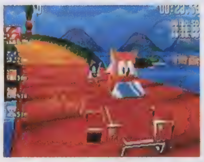
Jコード068021
SONIC R（仮）



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●アクションレーシング●97年予定●5800円



⬅各キャラクターには、それぞれ特技がある。うまく活用して、トップを目指していこう



⬅アクション要素が強いということは、ライバルを邪魔する手段もあるということだ!!



⬆プレイヤー同士の対戦も可能だ。このときは、画面分割形式となる

ソニックチームが贈る最新作は生命を尊ぶ救助隊バーニングレンジャー

移植作でもなければシリーズ最新作でもない。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズや『NiGHTS』を制作したソニックチームから、完全オリジナルタイトルが発表された。その名は『バーニングレンジャー』。未来の特殊レスキュー隊の隊員となって危険な災害地に出動、残された人々を救出していくアクションだ。イメージ的には、映画『バック・ドラフト』の未来版といった感じかも。

また、音声によってさまざまな状況を説明するナビゲーションシステムも採用。これによって迅速な救助が可能になる他、現場で戦っているという臨場感も体験できるのだ。





⬅レンジャー達の声は、緑川光さんや宮村優子さんといった、有名声優が担当する



⬅生存者は転送して助け出せ！ 複数いる場合は、何度も往復する必要があるのかも

⬆生存者発見！ 救助したら、今度は脱出するために猛火の中を走り抜ける必要がある



⬆生きているかのようにうねる炎をかいくぐり、助けを求める声に応えることができるか!?

Jコード072214
バーニングレンジャー



●サターン●セガ・エンタープライゼス
●3Dアクション●発売日未定●5800円

※画面はすべて開発中のものです。

何かと話題のバンダイ・グループ 気になるラインナップはズバリ、これだ！

構成・文／加藤明洋（レッカ社）

バンダイグループのゲームと言えば、これまで『ガンダム』などのアニメキャラクターを原作とした商品が多かった。しかし今年は、携帯用ゲームとして発売した『たまごっち』が大ブレイク。そんなわけで、秋以降にリリースされるニュータイトルは、この2つをフィーチャーしたものが揃っているぞ。

N64版の『たまごっち』はボードゲームだった!?

携帯電子ペットの代名詞とも言える『たまごっち』が、NINTENDO64に登場！　しかし、ただの『たまごっち』ではない。スタイルは何と、ボードゲーム形式。ばんぞー博士が開発した、「大型たまごっちハウス」の中で暮らしているたまごっちを、他のプレイヤーよりも早く「熟たまごっち」に育てることが目的となっている。現時点ではまだ不明な点が多いが、たまごっち達と一緒に遊ぶ感覚でプレイできそうだ。



Jコード072982

64で発見!!たまごっち　みんなでたまごっちワールド



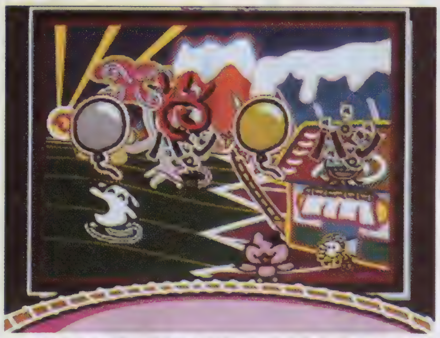
●NINTENDO64●バンダイ●ボード
●97年12月上旬予定●6800円

⬅ たまごっち達と遊ぶミニゲームなども、用意されているのだろうか？

ライバルより先にたまごっちを育てろ



⬆ ダイスを振り、マスに止まると世話ができるようだ。マスごとにイベントもあるかも



⬆ 写真を見る限りでは、最大４人によるたまごっち成長バトルを楽しめそうだ

緊急速報!!

プレイステーションでもたまごっちを発見！

ゲームボーイ、NINTENDO64に続き、『たまごっち』がプレイステーションで発売されることが決定！　3Dフィールドを冒険してたまごっちを捜すという内容になるようだ。また、オリジナルのたまごっちも登場するらしい。



⬆ たまごっちの卵を見つけた！　生まれてくるたまごっちの種類も教えてくれる

Jコード070823

たまごっち（仮）



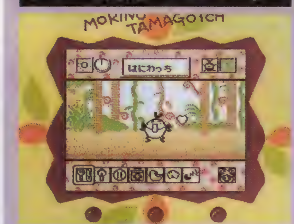
●プレイステーション●バンダイ●育成シミュレーション
●発売日未定●価格未定

GB版の第２弾は育てる楽しさが倍増

ゲームボーイ版『たまごっち』第2弾は、『海で発見!!たまごっち』と『森で発見!!たまごっち』のキャラクターを盛り込んだ、パワーアップ版だ。今回は、通信機能を利用して友達が育てたたまごっちと競技大会で競わせることができるなど、育てる楽しさが増しているのだ。

Jコード072974

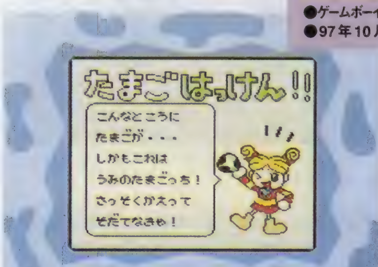
ゲームで発見!!　たまごっち2



●ゲームボーイ●バンダイ●育成シミュレーション
●97年10月17日予定●4286円

ますます広がるたまごっちワールド

今回は、博士の助手のミカチューを操作して、マップを移動できるようになった。ある時は博士の研究所に出かけたり、ある時は外を歩き回ったりと、行動の幅がグンと広がっているわけ。まず、マップを歩いてたまごっちの卵を発見するところから始まる。しかし時間によっては拾えないこともあるらしいので、捜す楽しさも味わえそうだ。



⬆ どんなオリジナルのたまごっちが登場するのかがいまから楽しみなところ

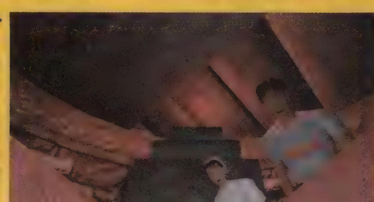


➡ マップを歩き回ってあちこちに出かけるという、アドベンチャー的な味つけも

ミカチュー操作してたまごっちを捜せ！

新機軸の『R?MJ』でキャラクターゲームを卒業？

緻密なCGムービーで見せるインタラクティブ・アドベンチャーともいうべき作品。「ウィルス」の恐怖や人間関係のドラマなど、大人でも楽しめる作りになっている。詳しくは次のページに載ってるので、そちらを参考に！



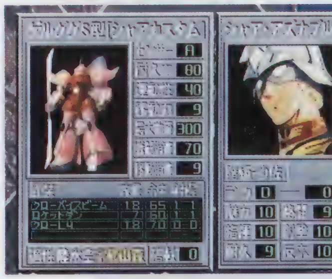
➡ それにしてもCGの開発力の高さは、目を見張るものがある

ロボットアニメのヒーローはゲームの世界で生き続ける

現在20代以上の男性の大半は、『ガンダム』などのロボットアニメを見て育ったもの。そんな人達の心をくすぐるタイトルが、この秋から冬にかけて続々と登場する！ アニメを見ていた頃の自分に還ってプレイしよう！

君がギレンとなり、白いMSを倒せ!!

➡パイロット及びユニットの能力は、かなり細かいところまで設定されている



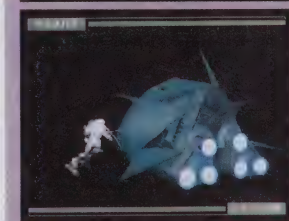
⬅地球と宇宙が舞台。設置されている重要拠点を占領して、勢力を拡大していこう



『機動戦士ガンダム』の世界を、ウォーシミュレーションで完全再現。連邦軍もしくはジオン公国軍を指揮して、勝利を目指す。ガトーやシローといった外伝作品のキャラクターも登場する、壮大な一年戦争史だ。

Jコード070866

機動戦士ガンダム～ギレンの野望～



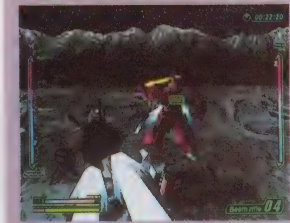
●サターン●バンダイ●戦略シミュレーション
●発売日未定●価格未定

"Z"を駆ってライバルと決着をつけよ

変形するモビルスーツ同士の迫力あるバトルや、カミーユとフォウの悲しい恋など、見どころの多かった『機動戦士Zガンダム』。このアニメを、対戦アクションで再現しているのが本作だ。プレイヤーはカミーユとなって、ガンダムMKⅡやZガンダムを駆り、ライバル達と戦っていく。フィールドは3D。視点はコクピットから見たものではなく、自機を後方から捉えたタイプとなっている。このため、原作さながらのハイスピードバトルを楽しめるわけだ。もちろんストーリー展開も原作と同じ。『Zガンダム』の世界を追体験しよう！

Jコード070815

機動戦士Zガンダム



●プレイステーション●バンダイ●3Dアクション・シューティング●12月発売予定●価格未定

⬇各キャラクターの声に、アニメと同じ声優を起用。数々の名セリフも再現される



➡戦闘シーンでは、敵機との一騎討ちとなる。武器をうまく使い分けて戦おう





⬅ムービーは、メカをCGで人物をアニメーションで描くという特殊な技術を用いている

スーパーロボット達が熱い拳で語り合う！

こちらは、ロボットアニメのメカが1対1で戦う対戦格闘。登場するのは、ボルテスVやダンクーガ、そしてダイターン3といったスーパーロボットが中心となっている。パンチやキックだけでなく、もちろんおなじみの必殺技も使用できるぞ！

Jコード057975

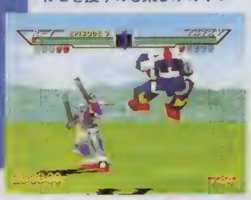
スーパーロボットスピリッツ



●NINTENDO64●バンプレスト●3D対戦格闘
●12月発売予定●価格未定



⬇特定の攻撃を組み合わせると、連携技となる。この組み合わせを捜すのも楽しみの1つ

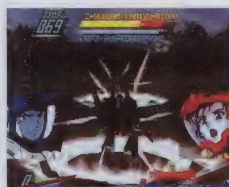


最強のリアルロボットはどれだ

⬅久々にゲームに登場するD1カスタム。誘導性の高いミサイルランチャーが強力



⬅距離に関係なくオールマイティに戦えるZガンダム。ただし原作のように変形はしない

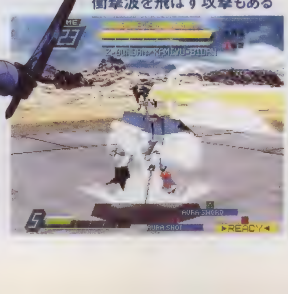


ダンバインやエルガイム、ガンダムXディバイダーといった新旧のリアルロボットが、3Dフィールドというリングの中で戦う、対戦シューティングが登場。戦闘中にパイロットがカットインされてしゃべるといった、アニメ演出が気分を盛り上げてくれる。3種類の武器を使い分け、最強を目指せ！





⬇剣による攻撃を得意とするダンバイン。ソードから衝撃波を飛ばす攻撃もある



Jコード069001

REAL ROBOTS FIANL ATTACK



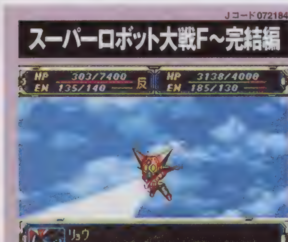
●プレイステーション●バンプレスト●対戦シューティング
●12月発売予定●6800円

スパロボFに完結編が！

話題の『スーパーロボット大戦F』に、完結編が登場することが決定。『F』の戦いからすぐ後の物語となるようだ。なおこの完結編で、イデオンとガンバスターが登場するとのこと。（写真は『F』のものです）

Jコード072184

スーパーロボット大戦F～完結編



●サターン●バンプレスト●シミュレーションRPG
●97年冬発売予定●価格未定

どこまでも進化し続けるポリゴンアドベンチャーから目が離せない

『バイオ ハザード2』極上の恐怖、約束します

構成・文／井上淳一（レッカ社）

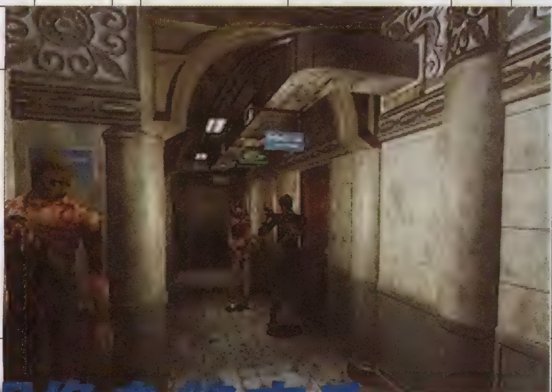
リアルの一言では終わらない

数年前まで、アドベンチャーというと「なんだ、ただ謎を解いていくだけだろう」なんて、正直言って地味な印象を受けたもの。しかし、プレイステーションやサターンといった32ビット機が登場し、ポリゴン技術が取り入れられるようになってから、アドベンチャーが大きく生まれ変わった。派手というか、「華」があるのだ。実際、『Dの食卓』や『バイオ ハザード』など、大ヒット作が次々に送り出されている。

ポリゴンアドベンチャーの強みは、3Dの世界を構築することで、そのゲームの持つ世界観を思いどおりに表現できるようになったことだろう。例えば部屋を1つとってみても、そこには実際に「空間」がある。その場の臨場感が直に伝わってきて、ワクワクさせてくれるのだ。キャラクターにおいても、ただ見た目がリアルなだけではなく、生命力を吹き込まれた感じさえする。本当に人間のような動作や表情を見せてくれ、キャラクターに親身になって物語に入り込むことができる。

ここ最近、めざましく進化したポリゴン技術。そこに、練りに練られたゲーム性が重なるとあって、今後のポリゴンアドベンチャーの動向から少しも目が離せない。

プレイステーションの販売台数を一気に増やしたと言われる作品、『バイオハザード』。ホラーアドベンチャーの新しい形を切り開いた作品、それが『バイオハザード』だ。このゲームを一口に言えば「怖い」に尽きる。1歩歩くたびに冷や汗が出てきて、鼓動が高まり、前に進むのがためらわれる。プレイヤーの心理をうまく突いてきて、「恐怖」を見事に表現しているのだ。そして続編の『2』。発売を心待ちにしているファンも多いと思うが、もうみんな体験版をプレイしたかな？　やっぱり『2』は、期待以上のスゴさを見せつけてくれたぞ。ほとばしる血しぶき、ゾンビの死にっぷり、恐怖感を倍増する絶妙なカットなどなど、すべてが前作を大きく上回る内容に仕上がっているのだ。これ以上はないほど極上の恐怖感を、ぜひとも肌で感じ取って欲しい。



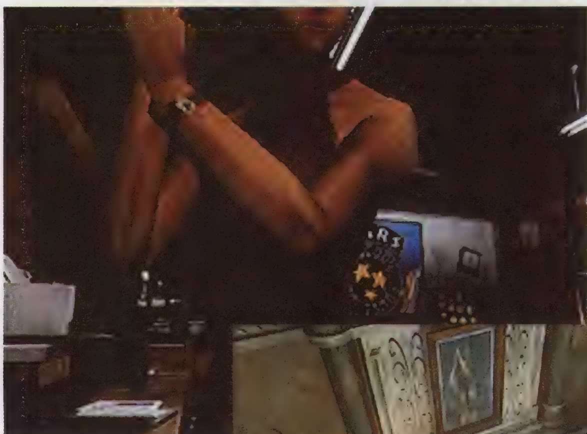
想像を絶する惨劇が再び始まる・・・





➡たくさんのモンスターに一度に襲いかかられると、もうパニック必死！

⬅炎の中からにじり寄ってくるゾンビ達はメチャクチャ不気味です





⬆いきなり背後から銃撃され、あわてて振り向くとそこには女性の姿が、一体この女性は!?

➡複雑に絡み合う謎は、前作にも増していろんな趣向が凝らされている

衝撃の謎あり



殺戮あり

前作は各方面から絶賛！



前作は絶大な支持を受けた。第1回CESA大賞アドベンチャーゲーム部門大賞、シナリオ部門大賞など、数多くの賞を受賞。凄い

心臓バクバクホラーな演出

ゲーム中随所に挿入される、ホラー映画を彷彿とさせるムービーシーン。これがじつに効果的に使われていて、恐怖感を煽りまくってくれるのだ。



⬇ビックリしていると、いきなり通常画面に戻り戦闘開始

⬆急にムービーシーンに切り替わり、頭上からモンスターが！

Jコード044075

バイオ ハザード2



●プレイステーション●カプコン
●サバイバルホラー●98年1月予定●価格未定

アクションの連続で手に汗握らせます

ポリゴン全盛期の今、アクションの要素を強く取り入れたアクションアドベンチャーが急増してきた。全編ポリゴンで構成された作品は、キャラクターの動きが驚くほどリアルで、アクションの幅の広さに思わず感心してしまう。そして、飛躍的にパワーアップした続編も次々に登場し、注目を集めているのも確かな事実だ。

アクションアドベンチャーという作品は、フルポリゴンだからこそ成り立つゲームと言えるだろう。やはりアドベンチャーというからには、ただ飛んだり跳ねたりするだけではなく、フィールドに隠された数々の謎を解き明かすことが大前提になっている。これがチャチなポリゴングラフィックだったら、細かい謎の仕掛けようがないし、アクションもさほど面白くないだろう。しかし、どんどんポリゴン技術が進化してきたおかげで、奥の深い仕掛けと本格的なアクションの両方を楽しませてくれるのだ。そのあたりを注目しながら、続々登場する作品に期待を寄せよう。

大幅に変貌を遂げた続編

一瞬の油断と、たった1つのミスが命取り。前作ではこんな緊張感あふれるアクション性が好評だったが、この『2』ではさらにパワーアップされている。今作では「高さ」の概念が非常に重要になっていて、視点グリグリの広大な立体空間を、多彩なアクションを使い分けて駆け回るのだ。戦闘時においても迫力は数段増していて、ハイテンポなアクションが気持ちいい作品だ。



⬆背中の火を消すためにあわてて走ったり、敵から逃げたりと、とっても忙しい



⬆水中を探索するときは、息つきしないと溺れてしまう。泳いでの移動は慎重に行うべし

Jコード071129

オーバーブラッド2



●プレイステーション●リバーヒルソフト
●3Dインタラクティブアドベンチャー●98年1月予定●価格未定



➡いろんな場所で重要になるのかジャンプだ タイミングを誤ると落下ダメージを受けるなど、結構緊張するぞ

動きの滑らかさは絶品

一挙一動に見られる人間くささが人気のレイラが、ますますアクションに磨きをかけて帰ってきた。逆立ちや一回転など、前作でも十分多彩なアクションを誇っていたが、今回は壁をよじ登ったり、這うことも可能。しかも動きはハンパじゃなくスムーズで、レイラを動かすだけでもとても楽しいのだ。

⬇敵の攻撃パターンも豊富で、激しいアクションの応酬!



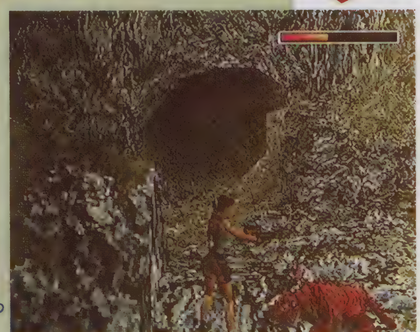
Jコード070271

トゥーム・レイダー2



●プレイステーション●ビクターインタラクティブソフトウェア/ビクターソフト
●アクションアドベンチャー●98年1月予定●5800円

難解なトラップの数々がキミの挑戦を待ち受ける



➡地形がとても複雑で、知恵を使わないとなかなか先へは進めないぞ

驚嘆の映像で魅せます

ポリゴン技術の粋、CGレンダリングを最大限まで駆使した作品が、いわゆるインタラクティブアドベンチャーと呼ばれるものだ。妥協することなく精密に描き込まれたグラフィックは、もはや芸術の域に達しているものさえあるほど。ただゲームとして楽しむだけにとどまらず、純粋に「見る」だけでも、官能的な夢の世界へ引きずり込まれてしまうのだ。

多重人格をテーマに、テキストパート、インタラクティブパート、ムービーパートが融合した物語。注目すべきはインタラクティブパートで、こちらでは触れてみたい、してみたいことがすべて可能。目の前に存在するものすべてがキメ細かく描写され、プレイヤーの想像力をかき立ててくれるのだ。

Jコード062367（PS） 063207（SS）

マリア～君たちが生まれた理由（わけ）～



●PS/SS●アクセラ●サイコアドベンチャー
●97年12月11日予定●予価6800円

官能的なCGの世界にようこそ

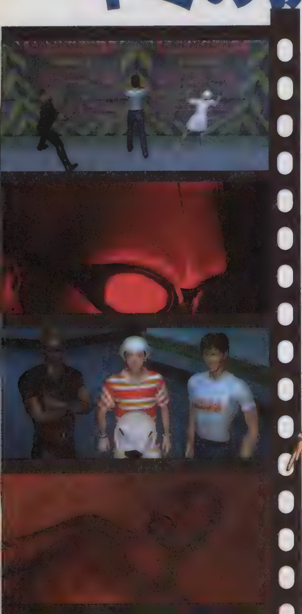
前編フルCGで構成されるこの作品は、とにかく「リアルである」点がセールスポイント。物語の舞台である病院で実際にロケを行い、病院の持つ謎めいたイメージを、映像を通じてヒシヒシと伝えてくれるのだ。また、膨大なキャプチャリングデータから生み出された、キャラクターの躍動感にも注目だ。

Jコード064017（PS） 064025（SS）

R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL



●PS/SS●バンダイ●ホラーアドベンチャー
●97年11月(SS)/97年12月(PS)●6800円





がお好き？

美少女を探せ！

今後、ブレイク必至のヒロイン達。彼女の笑顔を見るために、一緒に楽しい時間を過ごすために、彼女のことをもっと知りたい。そして、少しでも早くあの子に会いたい……。そんなアナタのために、気になる美少女達を大紹介。個性的で不思議な魅力を持った女の子ばかりが20人も一挙に登場してくれる。彼女の気持ちをゲットできるように、今のうちからしっかりチェックしておこう。運命的な出会いが、君を待っているかもしれないぞ。





センチメンタルグラフティ

君との出会いを待っている個性派揃いの12人

沢渡ほのか
➡ 北海道生まれで乗馬が得意。同性の友達は多いが、ファザコン気味で同年代の男性は苦手

永倉えみる
⬅ 喜怒哀楽がすぐ顔に出る。えみる語という独特の言葉とイントネーションで話すのが特徴

星野明日香
⬅ いつもテンションが高いミーハー娘。横浜市在住で、流行のものには真っ先に飛びつく

山本るりか
⬅ 明るい性格で友達は男女問わず多い。しかし、その先の関係へはなかなか進めない

遠藤晶
⬅ 自己主張が強く、ハッキリものを言う。大きめのヘアバンドとルーズソックスがお気に入り

松岡千恵
➡ バンド活動をしているが、なぜかラブソングは歌わない。意地っ張りで、気の強い性格

綾崎若菜
➡ 京都に住む古風な大和撫子。おっとりした性格で物腰も柔らかいが、芯はしっかりしている

杉原真奈美
⬇ 体が弱く、引っ込み思案な性格で他人との会話も苦手。父親は高松に山林を持つお金持ち

七瀬優
⬇ 広島在住で好奇心が強い女の子。1人で夜の平和記念公園へ行き、星空を見るのが好き

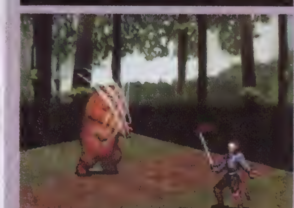
名誉よりも女の子が大事!?

みつめてナイト

プレイヤーは一人前の騎士になるべく、養成所へと通う傭兵。しかし、休日に女の子達とデートを重ねて仲良くなるのも重要なポイントだ。君は愛を取るか名誉を選ぶか？　レッドカンパニーとコナミが放つ新感覚の作品。

Jコード062391

みつめてナイト



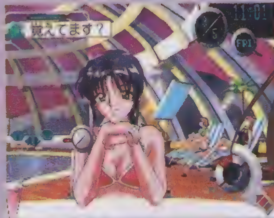
●プレイステーション●コナミ
●純愛シミュレーション●98年春発売予定●価格未定



キミはどの女の子 これから注目の

J コード052965

NO ë L ~La neige~



●プレイステーション●パイオニアLDC
●アタッチメントソフトウェア●発売日未定●価格未定

TV電話が進化したような「ビジュアルホン」を使うという斬新な内容で人気を得た『NOëL』の続編。リアルタイムで彼女達と話すので何を話すかだけでなく、語りかけるタイミングも考えて好感度を上げていこう。



橘柚実
← こちらの話をシッと聞いてくれるが、反応が鈍いのが玉にキズ マイペースな性格

門倉千沙都
← 元気娘で優柔不断の人が大嫌い。感情の起伏が激しく、表情もコロコロ変化する

碧川涼
↑ お嬢様学校に通い、大人っぽい雰囲気を漂わせている。男性と話すのは得意ではない

NOëL ~ La neige ~
ビジュアルホンで会話が弾む女の子

J コード048500

センチメンタルグラフティ



●サターン●NECインターチャンネル
●恋愛シミュレーション●97年11月発売予定●5800円予定

「会いたい」と書かれた差出人不明の手紙をきっかけに、12人のヒロインと再会しようと各地を旅していく。全国12都市に住む女の子と各地の名所やデートスポットに赴き、2人だけの新しい思い出を作っていこう。



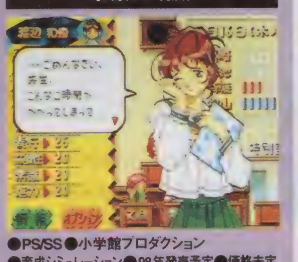
森井夏穂
→ 実家は大阪のお好み焼き屋。看板娘として店の手伝いをし、陸上部でも活躍する努力家だ

保坂美由紀
↑ 人を傷つけることに恐れ、いつも自分の考えを素直に言えない。実家は金沢の呉服屋

安達妙子
← 家事全般を得意とする家庭的なタイプ。東北生まれで情に厚く、他人に対しても親切だ

J コード068411

卒業Ⅲ（仮）



●PS/SS●小学館プロダクション
●育成シミュレーション●98年発売予定●価格未定

高校教師として、落ちこぼれ女子高生達を無事に卒業できるようスケジュールを管理していく。シリーズ最新作の目玉は、なんと生徒の1人と結婚できるということ。楽しい新婚生活をどう過ごすかは、君次第なのだ。

J コード050458

フォトジェニック



●SS●サンソフト●恋愛フォトシミュレーション
●98年発売予定●通常版、初回限定版ともに6800円

カメラマンである主人公と、その被写体となる3人のヒロインが繰り広げる爽やかな恋愛シミュレーション。写真コンテストでの優勝を目指しながら、彼女達との恋愛関係も成就させせよう。（画面は開発中のもの）

●PS●97年12月11発売予定●通常版5800円、初回限定版6800円





チェロス
→ プライドと権力欲が人一倍強く、真のプリンセスを目指している

パンナコッタ
← 科学が大好きで、いつも無茶な化学兵器を使ってみんなを困らせる

ミルフィーユ
↓ 勉強の成績が良いので、王妃の第一候補に挙げられている才女

ジェラード
→ 直情型ですぐに手が出る。しかし、実はとても純情で色恋は苦手

カスタード
← 勉強も魔法も苦手だが、強運の持ち主。運で難題を解決してしまう

J コード071102

プリンセスクエスト



●サターン●インクリメントP
●ロールプレイング●97年12月予定●5800円

ファンタジックな中世風の世界が舞台のロールプレイング。大切な宝を盗んだ真犯人を捜し出すのが目的だが、容疑者の5人が魅力的なプリンセスというから困ってしまう。豊富に用意されたアニメーションにも期待大だ。

プリンセスクエスト
5人のかわいいお姫様が勢揃い

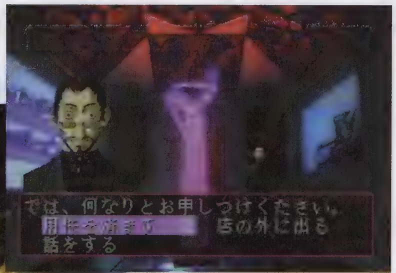
話題のRPGが目白押し!!

構成・文／井上淳一（レッカ社）

32ビット機のロールプレイングのタイトルは以前こそ少なかったものの、最近は続々とリリースされ、ヒット作も数多い。そして今年度末、各メーカーから強力なタイトルが次々に用意されているぞ! どの作品もいずれ劣らぬ力作ばかりで、いろんなタイプがそろっている。ロールプレイングファンは夜も眠れない!?

デビルサマナー ソウルハッカーズ この特異な世界観はコレでしか味わえない!

『FFⅦ』の勢いが落ち着きつつある今、一番の注目株となりそうなのが『デビルサマナー ソウルハッカーズ』だろう。人気シリーズ『女神転生』の最新作であり、シリーズ10周年を記念するタイトルだ。まさにアトラス入魂の一作と言える。このシリーズが多くのファンを魅了してきた秘訣は、並々ならぬ雰囲気を醸し出す、ダークな世界観だ。よくあるファンタジックなストーリーとは一線を画した、「神と悪魔」の概念を取り込んだ近未来的リアリズム。こんな奇妙な世界は今作もしっかり受け継がれ、さらに、「コンピューターハッキング」という興味深いテーマを描いているのだ。もちろん、ストーリーも一段と深みを増し、それをしっかり伝える重々しいグラフィック、物語を複雑に織りなすキャラクターなど、あらゆる面で強化が図られている。シリーズのファンもそうでない人も、この独特な世界を存分に体験してみよう。



➡ショップもこの通り。グラフィックはより洗練されてキャラも個性的



⬇人気の1つである多彩な魔法なども迫力が増し、よりユニークに



ヒトミ

➡主人公とは家族同様に親しくしており、さばさばしていて信頼できる少女



主人公

⬆ハッキング集団スプーキーズに所属。判断力があり腕っぷしも強い

個性派ぞろいのキャラクター陣 これがハッカーだ!



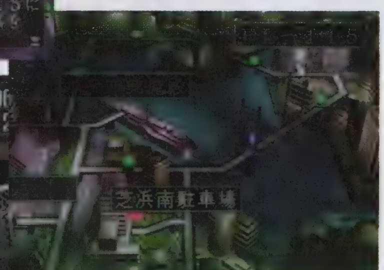


J コード066826

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●サターン●アトラス●ロールプレイング
●97年11月発売予定●6800円



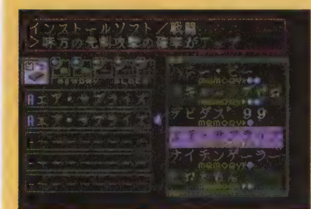


⬆街マップはコンピューターグラフィックのように、精密に描写されている

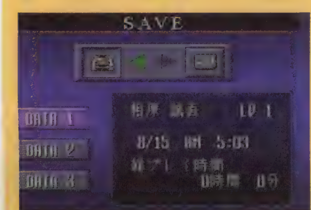
⬅歩くだけで怖くなってくる3Dダンジョン。中には段差などの仕掛けもある

ユーザーフレンドリーなシステム改良が嬉しいね

このシリーズはシステム面でややシビアな部分もあったが、本作ではそれをカバーする改良が施されている。「インストールシステム」により、プレイヤー自身がゲームをカスタマイズできたり、セーブポイント以外でも任意の場所でゲームの中断が可能になっているのだ。



⬆先制攻撃率アップや体力自動回復など、カスタマイズは自在



⬆ダンジョンは広大なものが多いので、クイックセーブはとても便利

～金子一馬氏が描く怪奇な悪魔～



続々と登場する他の作品も要チェック!!

これまで紹介したタイトルの他にも、決して見逃せない作品がズラリとそろっている。続編あり、オリジナル作品ありの、バラエティ豊かな布陣が待ち構えているぞ。ここではその中から3本を、新着画面とともに紹介しよう。さあ、みんな期待に胸を膨らませながら、発売される日を心待ちにするのだ!

いよいよ年末に向けて

アクション戦闘の連続で熱いロープレを楽しんでみよう

コマンド入力式のロールプレイングは、ともすれば単純な作業の繰り返しになりがち。そこで最近台頭してきたのが、アクション戦闘を取り込んだ作品だ。物語を楽しむと同時に、アクションの爽快感も味わえるというわけで、活発的な人にぜひオススメ!

テイルズ オブ デスティニー

Jコード053449

テイルズ オブ デスティニー



●プレイステーション●ナムコ●SFファンタジックRPG●97年発売予定●価格未定

テイストそのまま細部までこだわった

スーパーファミコンで大人気を博した前作に続き、発売前から注目を集めているこの作品。前作で好評だったシステムを受け継ぎ、さらに深く練り込まれた仕上がりになっているぞ。前作で最大の特徴だったアクション戦闘「リニアモーションバトル」は、さらにパワーアップ。キャラクターのアクションは、相変わらずコミカル路線ながらも、数段迫力が増している。前作同様、簡単なボタン操作で、生き生きとしたアクションバトルが楽しめるのだ。



↑斬る、突く、ジャンプ斬りの他にも、新たな攻撃パターンが存在するぞ



↑一段と美しく描かれた背景グラフィックに、派手な必殺技がバッチリ映える!

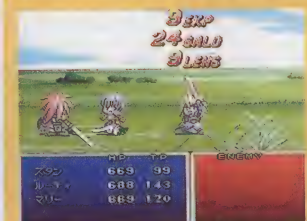


↑個性派ぞろいのキャラクターがふりまく、人間的魅力も見逃せないところ



➡冒険の過程ではさまざまな人物が、入れ替わり立ち替わり物語に絡んでくるのだ

格段にアップしたしゃべりにも注目



↑戦闘終了時のキメパターンも数種類あり、いつも楽しませてくれる

戦闘時のセリフも前作で話題になったが、今作はもっともっとしゃべりまくり。必殺技や呪法の発動時は過激なまでの叫びぶりで、戦闘に華を添えてくれるのだ。

こんな変わり種もアリ ワーズ

モデムで通信し、他のプレイヤーと戦闘や会話をしながらゲームを進めていく

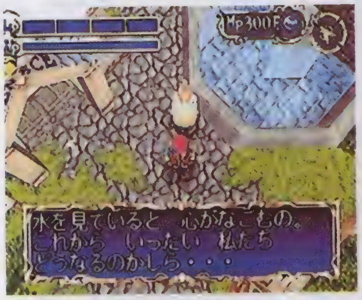


●サターン●ショウエイシステム●マルチネットワークロールプレイング●発売日未定●予価5800円

グランストリーム伝紀

フルポリゴンの美しさに目を見張る

SCEIこの秋イチオシのロールプレイングが、この『グランストリーム伝紀』だ。浮遊大陸を救うために戦う少年達の姿を描いた、ファンタジー調の物語になっている。フルポリゴンで美しく構築されたフィールドや秀逸なアニメムービーなど、見どころは盛りだくさん。中でも一番のウリは、敵と1対1で展開される対戦格闘風のアクションバトルだ。剣技あり、魔法ありの派手なバトルが、秒間60フレームの本格的なアクションで繰り広げられるのだ。



↑建物や人間、地形など画面上のすべてが立体的に描かれ、ただ歩くだけでも楽しい



↑ウロウロしている敵とぶつかると戦闘突入! 非常にワクワクする瞬間だ

Jコード068519

グランストリーム伝紀



●プレイステーション●SCEI●3DアクションRPG●97年11月発売予定●5800円



↑敵も多彩な技を繰り出してきて、常に緊張感あふれるアクションが楽しめる

ツインビーRPG

Jコード029335

コナミの誇る人気シューティングが、ついにロールプレイングに生まれ変わった。シリーズおなじみの「ぶんなげ」など、2機協力攻撃は今回も健在。



●プレイステーション●コナミ●ロールプレイング●97年発売予定●価格未定

グランディア

フルポリゴンの美麗な世界や、豊富なアニメパターンで動き回るキャラクターが魅力の作品。戦闘では、敵味方がリアルタイムに入り乱れて闘うのだ。



●サターン●ゲーム アーツ●ロールプレイング●97年12月18日●価格未定

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

Jコード062288

独創的な世界観が印象的な3Dシューティングが、ロールプレイングで登場。シリーズの流れを汲みながらも、オリジナルのストーリーに仕上がっている



●サターン●セガ・エンタープライゼス●ロールプレイング●97年冬発売予定●価格未定

主張するクリエイターと、期待するユーザーの信頼関係
注目の新ブランドとパブリッシャーの今を追う!

構成・文／堀野和宏（レッカ社）

ゲーム業界を巻き込むブランドの嵐

いわゆる「ブランド嗜好」という現象がある。たとえばあるデザイナーのブランドのならば洋服からバッグ、アクセサリーまでこだわって買ってしまうような、言ってみれば商品そのものの魅力もさることながら、それを提供するブランドのネームバリューに重きを置く商品の買い方である。ゲーム業界で、このブランドという言い方が使われはじめたのは、セガ・エンタープライゼスの「第2AM研究開発部」が、「セガ」という冠の上にさらに「AM2研」という新しい個性を持った集団として台頭した頃が最初だろう。

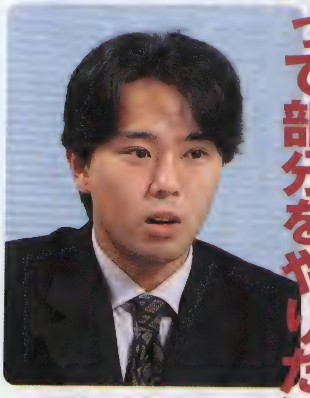
現在は同じくセガの「ソニックチーム」やコナミの「バーチャルキッス」など、「ブランド」の持つ魅力をいい意味でゲーム製作にも取り入れようとするムーブメントが少なからず見られる。今回は新ブランド「イマディオ」を発足させたイマジニアと、多くの開発メーカーをブランドとして立ち上がらせようとするESPの両者に取材を敢行。きっとゲーム業界の「いま」が浮き彫りになるに違いない。

⬆お馴染みのAM2研のロゴのやしの木。これが入っているだけでひと味違う

今夏にイマジニアが発足したブランド「イマディオ」。それまでのイマジニアとはイメージが異なり、美少女ゲームが多いのだが、そのクオリティが高いのが非常に注目すべきところだ。そこで、イマディオの意味あいについて、イマディオ事業部広報の堀切禎史氏にうかがってみた。

高品質キャラクターゲームブランド"イマディオ"

「イマディオだから安心」って部分をやりたいんです



堀切禎史氏
イマジニア株式会社

PROFILE
イマディオ事業部の広報。イマディオブランドの立ち上げに関わり、主にプロモーションを担当。新作ラッシュで超多忙らしい。

イマディオって何?

イマジニアが、今年夏に発足したばかりの、できたてほやほやの新ブランド。9月に発売されたばかりの『DESIRE』を始め、クオリティの高いキャラクターゲームを専門にリリースしている。トレーディングカードなどのグッズや、音楽CD、ラジオ、などへのメディアミックス展開も図られる予定だ

ギャルゲーではなくキャラゲーを目指す

――イマディオを作るきっかけは何だったんですか?

『EVE』を出した時に、ユーザーさんから「ファンクラブをやって欲しい」という声が多かったので、それにヒントを得て始めました。いままでイマジニアは幅広いジャンルのソフトを出しているので、カラーの付けようがなかったというか、そういうブランドイメージがなかったんですよ。それで『EVE』以降クオリティの高いキャラクターゲームが続いていたので、それをわかりやすくブランドという形にして「ブランドに裏づけられた安心感」というものを提供したいと思ったんです。それで「イマディオ」というブランドを立ち上げました。これはイマジニアとパートナーであるメーカーさんとが一緒に「イマディオ」ブランドを作っていく、という目標がありますので、他のメーカーさんも賛同してくれて初めて実現できるものです。

当然、ブランドを守るためにも、ユーザーさんに安心してもらうためにも、クオリティに関しては徹底的にこだわります。今のところギャルゲーのイメージがすごく強いですよね。でも、うちの見解としてはギャルゲーじゃなくて、キャラクターの立つゲーム＝「キャラゲー」という言い方をしています。たまたま最初にギャルゲーと呼ばれるようなゲームが重なっただけで……。でも、ギャルゲーブランドとして期待されているみなさんにも、十分納得していただけるようなキャラクター作りは徹底的に研究していきたいと思っています。」



➡練り上げられたシナリオが好評のマルチサイトアドベンチャー。大ヒット作となり、イマディオを発足させるきっかけに



⬅発売されたばかりの、イマディオブランド第1弾作品。こちらも、大人でも楽しめるミステリックなシナリオが魅力だ

イマディオに裏付けられた安心

――イマディオが目指しているブランドイメージはどのようなものですか?

「本格的にやりたいのは、「イマディオだから安心だ」っていう部分です。イマディオのソフトに裏づけられるものは、「このソフトは安心して買える」というような安心感をどんどん提供していきたいな、と思ってます。結局、ユーザーは買ったソフトが面白いか、面白くないかなんですよ。とにかくユーザーさんは絶対に裏切れない。ブランドが付くとそれを利用できるんですけど、でもそれは逆にやりたくありません。まだイマディオ自体が開始まったばかりなので、ユーザーさんと一緒になって、みんなの力でイマディオっていうブランドを作りたいですね。」

イマディオブランドの今後のラインナップ

このブランドのラインアップは、どのタイトルもキャラクターだけでなく、ゲームとしてのクオリティが高そうだ。

Jコード058530
メルティランサー Re-inforce



●プレイステーション●イマディオ
●シミュレーション●97年冬予定●6800円

➡人気の育成シミュレーション『メルティランサー』の続編。前作の5人はプレイヤーの先輩として登場し、指導してくれる

Jコード073407
快刀乱麻



●プレイステーション●イマディオ
●シミュレーション●98年春予定●価格未定

➡時は江戸時代、剣道道場の生徒を指南してたてなおしていく育成シミュレーション（画面はWIN95版のものです）

Jコード073393
マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～



●サターン●イマディオ●ロールプレイング
●97年12月予定●5800円予定

➡魔術アカデミーの落ちこぼれマリーが、卒業のため5年間錬金術の技を磨く。好評だったプレイステーション版からの移植だ



クリエイターが作りたいものを、情熱かけて作れば、それでいいんです!!

宮路洋一氏

株式会社ＥＳＰ

PROFILE

株式会社ESPの代表取締役と株式会社ゲームアーツの代表取締役を兼任。熱いハートを持った、ESPの発起人だ。

ESP

ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

異能のクリエイター主体のゲームパブリッシャー

個性派メーカーが集結しているESP。ここは、ESP自体がブランドと言うよりも、個々のメーカーが独自のブランドを確立している意味あいが強い。そういったスタンスを持つ意味は何なのか、ESP社長の宮路洋一氏にお話を伺った。

ESPって何？

昨年8月に、CSKグループと、ゲームメーカー9社で共同出資してできたゲーム出版社。ゲーム業界活性化と若手育成のため、投資システムとプロデュースシステムを導入している。ゲームアーツ、トレジャー、クインテットなど個性的なメーカーが参加。

大手のカラーに染まる危機感

——ESPはどういう考えで始めたかを伺いたいのですが。

「ゲームってかなり進化してて昔だったら3～4人で作れたのに、今では映画に匹敵するくらいいろんな要素が入り組んでいるんです。予算も何億というお金がかけられるようになってきた。そういった中で、中堅のソフトハウスの個性が失われてしまった場合に、きっとゲーム業界全体に大きな反動があるな、という危機感を僕は持っているんです。大手は大手で自分のカラーを出していくことは重要だけど、中堅のいい会社、いいクリエイター達が大手のカラーに染まっていくということは、憂慮すべきことです。

これからは、もっと新しい試みを取り入れたソフトを作り上げることが重要だと思っています。ところが、ソフト制作にお金がかかるようになったため、リスクの高いことはやりにくくなった。そのためクリエイターは新しい個性的なものを作ろうと思っているのに、それを実現しにくい状況になりつつある。ゲームにお金がかかるようになったから、怖いんですよ。リスクを背負ってでも新しいものを作ろう、というよりは確実に売れる続編を作ろう、と。会社を経営していくという意味ではそれは正しいのかもしれませんが、しかしそれでいいのかな、と僕は危機感を持っていたんです」



シルエットミラージュ

←左右で属性の異なる攻撃ができるアクション。宮路氏いわく「こんなアクション見たことないよ!」

クリエイター主体のゲーム作り

——そこでESPはどのような組織体制を生み出したんでしょう?

「結果的にはそれぞれのメーカーが本当に作りたいものを、自分の会社の看板をかけて作れるようないい環境が生まれました。たとえば「バロック」は、スティングさんが「自分たちのタイトルでこういう世界観をきちっと出していきたい」という思いがあった。だからCGムービーなどは本格的なハリウッドのスタジオをESPが紹介する形で、アメリカに仕事を依頼することになったんです。また、優秀なデザイナーで「機動戦士ガンダム」でゲームを作りたいという人がいれば、バンダイさんと交渉してその環境を整えてあげる。それが「機動戦士ガンダム～ギレンの野望～」という作品になっています。これだってクリエイター支援の一つのあり方だと思うんですね。似たものを作るより、より良い「ガンダム」のゲームを作りたいというクリエイターのこだわりこそが大切なんです。

クリエイター達の作りたいものをプロデュースして、彼ら自身のブランドを作り上げるための環境を整え、必要であれば、資金も人材もサポートする。これがESPの仕事なんですよ。幸いESPのメンバーには個性的なクリエイターが揃っていて、新しいゲームの企画もどんどん上がってくる。それを見るたびに、彼らの熱意を感じるし、絶対にいい形で実現させなければいけないという気持ちになりますね。そういうスタッフが集っているので楽しいですよ。



スレイヤーズろいやる

←原作者の神坂一氏自らストーリーを監修。原作通りのノリのいい会話が楽しいロールプレイングだ

ESPの今後のラインナップ

各メーカーが好きなものを好き勝手に作っているので、見事にバラバラなラインナップ。いい意味でごった煮、といった感じだ。この、個性派クリエイター集団がクリエイター主体でゲームをリリースするESPの動向は、今後も気になるところだ。

グランディア

Jコード052531



●サターン●ゲームアーツ●ロールプレイング●97年12月18日●価格未定

➡ポリゴンのフィールドと、表情豊かな2Dキャラクターが見事に融合した、期待の冒険活劇だ

仙窟活龍大戦　カオスシード

Jコード052612

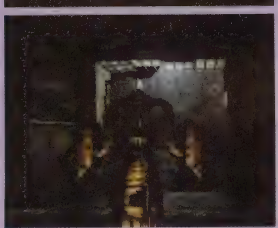


●サターン●ネバーランドカンパニー●ロールプレイング●97年10月23日●価格未定

➡中国が舞台のロールプレイング。ダンジョンを支配する魔術師となって、これを育てていく

バロック

Jコード052591



●サターン●スティング●ロールプレイング●発売日未定●価格未定

➡退廃的な世界観が特徴的な3Dロールプレイング。異形という、不気味な敵が魅力だ

機動戦士ガンダム～ギレンの野望～



●サターン●バンダイ/ESP●シミュレーション●発売日未定●価格未定

➡ゲームやOVAなど、一年戦争に関わるあらゆる作品の人物が登場するマニアックな作品だ

魔法学園ルナ!

Jコード056511



●サターン●角川書店/ESP●ロールプレイング●97年11月予定●価格未定

➡魔法学園に通う、空飛ぶ少女エリーの物語。元気いっぱいのキャラクターが魅力なのだ

メーカーとユーザーがブランドを作る

いかにメーカーが「ブランド」を気取っても、ゲームは結局のところ面白いか面白くないかの世界だから、そのブランドイメージはよほどいいゲームを出し続けなければ定着しない。それはたとえば連続して業績を上げないと信用されない株式のようなもので、メーカーがいい商品を出し、ユーザーがそれを認めてそこで初めて「価値」が生まれる。

結局「ブランド」というのはメーカーだけで成り立つものでもないし、ユーザーだけで作れるものでもない。それはメーカーとユーザーがともにそこにある種の「価値」とか「ステイタス」を見出すとき、ブランドになり得るのだろう。それはまさに両者の関係からしか生まれない貴重なものだからだろう。

脱ファンタジーRPG？ ニュージャンルに挑戦するスクウェアの行方

構成・文／里田実彦（AMスタジオ）

昨夏、初のPSタイトル『TOBAL No.1』をリリースして以来、精力的にソフトをリリースし続けるスクウェア。現在までに発売されたPSタイトルは、『フロントミッションセカンド』まで8タイトルに及ぶ。1年あまりの間に8タイトルをリリースしてきたことだけでも脅威的なのだが、スクウェアが今冬から来春にかけて発売を予定しているタイトルが、なんと7タイトルも存在するのである（左表参照）。しかも、そのジャンルに至っては多種多彩。既発売タイトルは格闘アクションを除けば、『FFⅦ』『サガフロンティア』『フロントミッションセカンド』などと既存シリーズの続編であり、いままでスクウェアが手がけてきたジャンル、基本的に「ファンタジーRPG」だった。しかし、今後発売が予定されるタイトルは、ジャンルばかりかその世界観まで、今までのスクウェアと様相を異にする。これからスクウェアのイメージは大きく様変わりしていくだろう。そして、この冬、PS市場の台風の目であることは間違いない。

●スクウェアソフトリスト

タイトル	ジャンル	公式発売日
ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	ロールプレイング	97年10月2日
アインハンダー	シューティング	97年11月20日
フロントミッションオルタナティブ	ウォーシミュレーション	97年未定
チョコボの不思議なダンジョン	ロールプレイング	97年冬
ゼノギアス	ロールプレイング	97年冬



➡主人公、御巫みづほと真武居直柔。登場人物は全部で16人。キャラクターデザインは漫画家の皇名月氏

9月5日 ホテルニューオータニ幕張で記者発表！

9月5日にホテルニューオータニ幕張で『双界儀』のプレス発表会が行われた。司会はこの作品の音響監督も務めた声優の三ツ矢雄二氏。スクウェアではほとんど初めてと思われる声優を使ったドラマティックな演出が双界儀のウリのようだ。



⬅ユークスの天河信彦氏は「シナリオにかなり力を入れている」とのこと。期待



➡ゲストは京野ことみさんが。双界儀で声優に初挑戦。歌も唄うぞ

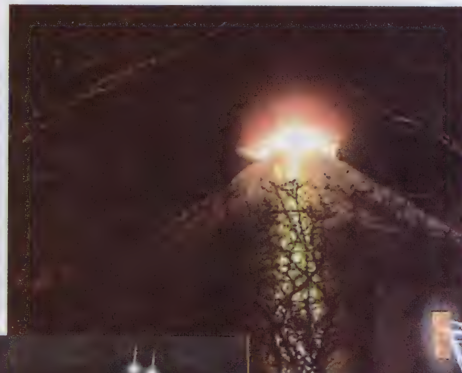
Jコード072532

双界儀



●プレイステーション●スクウェア●今冬発売予定
●アクション●価格未定●CD-ROM3枚組

ソウカイギ
双界儀



⬅突如火を噴く霊峰・富士。しかし、これは惨劇の始まりでしかなかった



⬅富士爆発と時を同じくして、日本中で爆発が起こる。どうやら、爆発が起こったのは8ケ所のようだ



⬇特殊攻撃のひとつ「咒符」。派手な魔法グラフィックもどこか東洋的



⬆怪物とのバトルシーン。立体フィールドで戦う臨場感は、さすがお手のもの



⬆フィールドを高速移動する「ブースト」。これもボタン一つで可能。ジャンプとの併用などもできる



⬇能登の平凡な女子高生・御巫みずほが真武居直柔と出会う。ここから彼女の運命が変わる

今年冬、最大の異色作・登場！

スクウェアから発表された最新タイトルがこの『双界儀』だ。開発はあの『闘魂烈伝シリーズ』で有名な株式会社ユークス。定評ある「平易な操作で痛快に動くポリゴンキャラ」が『双界儀』に活かされることになるだろう。

舞台は現代の日本だ。突如、爆発した霊峰富士。そして、時を同じくして日本各地で爆発が起こる。爆発は周囲を焦土に変え、後には謎の黒い石柱が残された。この原因不明の災害で日本は人口の1／3を失ったが、以来各地に正体不明の怪物が出没するようになった…。

物語を盛り上げるのは、ステージクリアごと、あるいはステージのポイントにおいて発生する高画質ポリゴンによるイベント。このイベントによって、単なるアクションゲームではない深い物語性、キャラクターへの感情移入が可能になる。また、のべ3時間にもわたるそのシーンはスクウェア初の「フルボイス」。ヒロイン・「御巫みづほ」にタレントの京野ことみさん、他豪華声優陣をキャスティングしている。

今までのスクウェアのテイストを大きく逸脱したこの『双界儀』、発売予定は今年の冬だ。今後の情報に注目したい。

東洋が舞台の異色3Dアクション『双界儀』





オペラハウスで起こる大事件！謎の美女、彼女がEVEなのか？

注目のホラーアドベンチャー『パラサイト・イヴ』。物語はクリスマスの夜から始まる。場所はニューヨークのカーネギー・ホール。オペラを楽しむ人々を襲ったのは、「人体発火事件」だった。ステージ上で美しいソプラノを発する一人の女優が、瞳を緑色に光らせて、人々を燃え上がらせていたのだ。彼女・メリッサは「EVE」なのか？　その場に居合わせた主人公・アヤは刑事の顔に戻って姿を消したメリッサの後を追う。ここにパラサイト＝ミトコンドリアと人類の存亡をかけた闘いが始まるのだ。

Jコード06584



メリッサ・ピアス

➡32才。身長180センチ。新進オペラ女優。今回のクリスマス公演が初の主役。幼い頃から病気がちで内向的な性格。女優となった今でも病院通いは続いており、常時何かの薬を携帯しているようだ…

EVE出現！

カーネギーホールの舞台上に突知出現したEVE。EVEは舞台上、観客席を問わず、人々を炎の渦に巻き込んでいく…



⬅オペラの舞台上、このセリフの直後、「愛しているわ、エドワード」のセリフと同時に舞台上の俳優が燃え上がる！

新種"シネマティックRPG"で未知の細胞を刺激するか？『パラサイト・イヴ』



⬅一緒に観劇していたボーイフレンドを逃がすアヤ。突然の惨劇に慌てることもないようだが…



⬅舞台上のメリッサと対峙するアヤ。メリッサ＝EVEが言うにはアヤにも何か秘密がありそうだ



➡瞳を緑色に輝かせたメリッサ＝EVEはカーネギーホールを炎で包む



⬅燃え上がる観客席。パニックに陥った人々は逃げまどい、二回席からは火の玉と化した人が落ちていく

燃え上がる劇場！

舞台上の俳優だけでなく、火の手は観客席をも襲う。カーネギーホールはパニックの渦に…

⬇外に出ると体力回復＆銃弾補給イベントが発生する。ほかにもこのようにイベントで回復することがあるようだ





⬆奥に進むと楽屋にはいることもできる。楽屋ではメリッサの日記を読むことができるのだが…

ストーリー分岐

今回の画面写真でストーリー分岐があることが判明した。どの程度内容が変わる分岐なのか、それによってエンディングが変わるのかは未だ不明。



⬆アヤの目の前から姿を消したメリッサ＝EVE。その場所にはEVEが逃げたと思われる穴が開いていた。ここで、穴に入っていくか、一旦外に出るかを選択することになる



それではいつもの先取りGAME情報局が始まります！

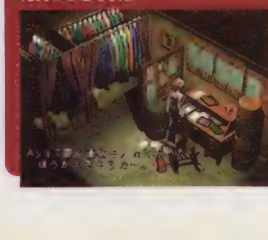
アヤ・ブレア

⬅32才。身長180センチ。新進オペラ女優。今回のクリスマス公演が初の主役。幼い頃から病気がちで内向的な性格。女優となった今でも病院通いは続いており、常時何かの薬を携帯しているようだ…

セーブ

ゲームのセーブ方法は「電話をかける」ことだ。署への状況報告がセーブになるのだ。つまり、電話がないところではセーブができない

⬇電話によるセーブ　セーブ可能なポイントが限られるだけに、電話を見つけたらすぐセーブすることを心がけた方がよさそうだ



Jコード071366

Play Station

グランツーリスモ

●ソニー・コンピュータエンタテインメント●レース&カーライフシミュレーション●97年11月予定●5800円予定

初登場

愛車への愛着が深まるマニア期待のレース。そのシステムを大紹介

愛車の売買を始め、パーツ交換やライセンス取得など、現実感をひしひしと感じさせるレースが登場する。その美しい画面を始め、心躍るレースモードのシステムや、映り込みをも再現したマシンフォルムをお届けしちゃおう！



ただ漠然とレースするだけじゃなく、マイカーへの愛着が湧いてくる魅力作が発表された。基本的なシステムは、所持金内でマシンやパーツを購入してチューンナップ。そしてレースに参加して、上位に入賞することで資金を増やすオーソドックスなものだ。ただし登場するのが、実在の自動車メーカー10社との提携で作られた、迫真のマシンばかり。パーツや性能も実在のものと同じだけでなく、駆動系の違いによる操作感もリアルに再現されるようだ。画面写真からも、そのリアリティある仕上がりがうかがえ、今後の情報に注目したい。



➡テールトゥノーズの熱い走り。リプレイで自分の走りを確認できる。

MACHINE
87車種・128グレード 有名車種が多数登場

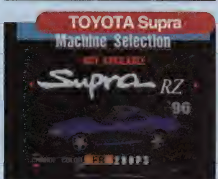
登場するマシンは、日・米・英の有名メーカー10社が誇る人気車種ばかり。中には市販されていない、レーシングスペシャルもあったりして、買い揃えるだけでもかなり楽しそうだ。



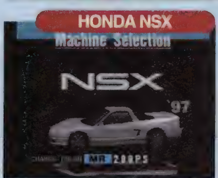
➡RX7のエアロフォルムも忠実に再現！



➡セダンタイプの車種も多数登場するのだ



➡スープラを始め、走り屋の人気車種を網羅



➡NSXはバージョン違いを含む5車種用意



➡通好みのGTOのほかに、FTOもあるぞ

上位に入賞するほどに愛車がグレードアップしていく!!

愛車の性能向上とレースが、密接に関係するシミュレーションモード 走るほどにハマる、そのプロセスを紹介しよう

愛車を購入・改造しグレードアップする

愛車のパワーアップもリアルで、新・中古車への買い替えやパーツの変更で行う。最速マシンを目指して自在にグレードアップだ！

➡チューンしたマシンで

⬅レースの賞金を使って



⬆新車ディーラーには最新車種がズラリ勢揃い。でも値段が高く、始めの内は手が出せなそうだ





⬆メーカーの純正部品を取り扱うパーツショップ。メーカーごとに10店舗あり、それぞれ実在と同じ製品が並ぶようだ



⬅⬆形式の古い車種は、おもに中古車ディーラーが取り扱う。ここでは愛車を売れるほか、ゲームの進行具合で値段が変動するとか

上位入賞を目指してレースに挑戦！

11コースが用意されるチャンピオンシップでは、規模の大きいレースほど賞金が高い。手強いライバルをブッちぎり資金を稼ぐのだ。



⬆コースは直線の多い高速型や、カーブの多いテクニカル型など多数登場。夜間のサーキットを走るシチュエーションもあるみたいだ

レースに出場するにはライセンスが必要

高レベルのレースに参加するには、段階的に難しくなるライセンス試験で、相応の免許を取得する必要がある。

Jコード070637

NINTENDO 64

スノボキッズ

●アトラス●アクション3Dレース
●97年12月予定●価格未定

初登場

冬をアツくするスノボゲー登場

アトラスのNINTENDO64参入第1弾は、若者に大人気のスノーボードを題材にしたアクションレースだ。タイトルからも分かるとおり、プレイヤーキャラクターには10～11歳のカワイイ子供達を起用。子供から大人まで楽しめるゲームとなりそうだ。モードは、トラップを避けつつ、アイテムを駆使して敵を蹴落としながらゴールを目指す「バトルレース」、1人専用の「タイムトライアル」、3種類のゲームでポイントを稼ぐ「スキルゲーム」の3種類。雪山のコースはもちろん、草原や砂漠などバラエティに富んだコースが用意されている。

⬇ボードは性能の異なる3タイプを用意



⬇バトルレースでトリックを決めたり、コインを拾ったり、入賞したりするとお金が手に入る。このお金でボードを購入したりできる





⬆バトルコースの入賞賞金でパスを購入すると新コースが登場。これは草原か



⬆バトルレースでは4人まで対戦できる。最初に選択できるコースは6種類

3Dスティックを操って華麗にトリックを決めろ!!

スノボの醍醐味、トリックは本作でも健在。Cボタンユニットはグラブ、Aボタンはジャンプと各ボタンに振り分けが対応。Aボタン＋3Dスティックで回転など、組み合わせや多数で多彩な技を決められる。なお基本操作は3Dスティックを左右に動かした体重移動(前後下でエッジング)と



⬆スキルゲームモードの中のトリックゲーム。ハーフパイプを使って技を決める

Jコード072834

Play Station

マイクロマシーンズ

●ナムコ●マルチプレイヤーレーシング
●発売日未定●価格未定

初登場

英国産レースがナムコから登場

ナムコから、オモチャ箱から飛び出したようなマシン達が奇想天外なコースを爆走するというレースゲームが発売される。何とも賑やかなレースゲームだ。マシンは、レーシングカーや4駆、モーターボートなど32種類。コースは、理科室や砂浜、学校の机など、48種類も用意されている。マルチタップを使えば8人同時プレイができるのも魅力的だ。また1Pモード、2人以上でプレイできるマルチプレイヤーとパーティプレイ、4人以上で遊べるチームプレイとモードも多彩。今回は1Pモードの4種類のゲームのうち、「チャレンジ」のビギナーコースの画面をご紹介。

⬇1着でゴールしてプライズカーをゲット



⬇チャレンジモードのビギナーコースでは、4つのコースに挑戦する。5人中2位以上になると次のコースへ進めるぞ





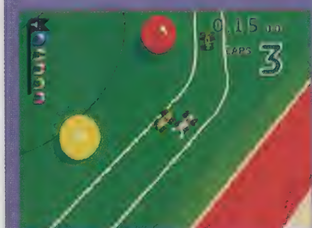
⬆カラフルなクロスの上で戦う「CHEESEY JUMPS」コース。チーズはジャンプ台だ



⬆ドライバーは全部で8人。こんなファンキーなヤツなど個性タップリだ

風変わりなこのゲームはイギリスからやってきた!!

独特の雰囲気を醸し出しているこのゲーム、何を隠そうイギリス生まれなのだ。開発したのは、英国のコード・マスター社。アメリカ版のSFC(N.E.S)を始めさまざまなハードで発売され、チャート1位を獲得している人気ソフトだ。サウンドなどの演出面にも期待したいところ。



⬆ビリヤード台の上を走る「SWERVE SHOT」コース。この発想が新鮮!?

Jコード061239

Play Station

ハイパーオリンピックイン ナガノ

●コナミ●スポーツ
●97年12月18日●価格未定

初登場

今回は連打だけじゃないって!?

全国のプレイヤーをボタン連打でアツくさせる『ハイパーオリンピック』シリーズ。98年に開催される長野冬季オリンピックに合わせて、その最新作が登場する。競技種目は、冬季オリンピックということで、アルペンスキーやボブスレーなど、白銀の世界で行われるものが用意されている。ただし現在のところ、競技数は確定していない。また、詳しいシステムについても不明だ。しかし今回は、アナログスティックにも対応するとのこと。シリーズのお約束とも言える連打に加え、アナログスティックによる微妙な操作も必要とされそうだ。

⬇一足お先に長野五輪を体感しよう



⬇『イン・アトランタ』と同じく、選手はポリゴン。本物の選手のようなアクションを見せてくれるので、連打する指にも力が入る





⬆最大4人での同時プレイも可能なので、みんなで盛り上がることができるだろう



⬆大自然の中でダイナミックに動き回る競技が多いのが、冬季オリンピックの魅力

メジャーどころもマニアックな競技も収録!(予定)



➡スピードスケートは、日本でも人気が高いので、収録されて当然!?



⬆一見地味なカーリングも登場！プレイしたら、意外とハマるかも

Jコード068730

PlayStation

電車でGO!

●タイトー●電車シミュレーション●97年12月予定●6800円予定

初登場

人気の電車運転ゲーム、PSに出発進行!

アーケードで今年の春に登場して以来、大人気の電車運転シミュレーション『電車でGO!』。電車の運転席を模して造られた筐体、運転士になったような気分のプレイ感、簡単なようで意外と難しい攻略法など。「自分で電車を運転してみたい」という夢を気軽にかなえてくれ、それでいてゲームとして呑気に楽しい、それがこの作品の魅力だ。

電車好きの人のみならず、学生やサラリーマンまで幅広い層に人気のこの作品が、プレイステーションに移植、という情報がとびこんできた。アーケードの使用路線4本（山陰本線、山手線、東海道本線、京浜東北線）は、もちろん完全収録。この他にも家庭用オリジナルモードとして、運転レクチャーを行う「入門モード」が追加される予定とか。アーケードであまり練習できなかった人も、これでバンバンプレイできるってわけだ。

運転士気分で時刻表通りにGO!

一見簡単そうに見えるこの作品。でも運転席から眺めた光景だけで、時間通りに運行するというのは、けっこう難しいのだ。



発車オーライ!

車内信号ランプを確認してからブレーキレバーを解除して、マスコンを入れ出発。簡単だが、車内信号は守らないとペナルティだ。



徐行運転よし!

ある程度の速度まで加速したらマスコン解除。そのままの速度で電車は進むが、アクシデントがあった時には急停車で事故を防ごう。



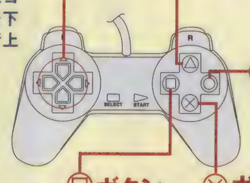
ただいま到着

停車はこのゲームの核。十分な減速を行って駅に進入、ブレーキレバーで速度調節しながら停車位置に停車する。ペナルティに要注意。

PS版操作方法は2つ

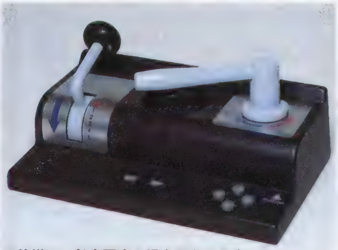
1 制動のかかりやすい 標準コントローラ操作

方向キーがマスコン操作。□・×ボタンがブレーキ調節の割り当てだから、制動はかけやすい方になる。



2 運転士気分バッチリ! 専用コントローラ操縦

アーケードと同じアナログ操作感を楽しみたい人には、ソフトと同時発売の専用コントローラがお薦め。



➡やっぱり出しますか、って感じの専用コントローラ。マスコンもブレーキも筐体のように作ってあって、運転士気分が満喫できそう

※仕様は一部変更する場合があります

Jコード066788

PlayStation

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～

●SCEI●3Dアクション●97年冬予定●価格未定

特報!!

ステージ設定と新キャラクターが判明

詳細が気になる『クラッシュ・バンディクー2』の新情報が判明した。ストーリーは前作のその後という設定。前作でやっつけたはずのコルテックスが、実は生きていたのだ。謎の洞窟に落ちたコルテックスは、不思議なパワーを持つパワーストーンを発見し悪巧みを計画。甘い言葉でクラッシュを騙し、クラッシュにビッグ・パワーストーンを集めさせようとするが……。

今回はクラッシュの妹のココが初登場。ダメな兄貴に助言をする兄思いの妹だ。



⬆アクションに磨きがかかったぞ



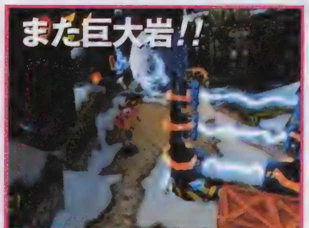
⬇いつもノートパソコンを持ち歩く、コンピュータの天才少女。兄思いの優しい女の子だ

クラッシュの妹 ココ 初登場

クラッシュ・ワールド みどころマップ

前作同様、舞台はタスマニア地方にある島々。前回のクラッシュの活躍でコルテックスによる汚染が治まり、海水浴とスキーが同時期にできる本来のタスマニア地方の特徴が蘇った。本作では極寒ステージも登場するぞ。





⬆前作でも大人気だった巨大岩ステージ。本作でも健在だ



⬆水の中を突き進むクラッシュだが……。息は続くのかちょっと心配!?



⬆白クマに乗り、強制スクロールによってステージを突破することも



⬅熱帯雨林特有のムシムシ感が伝わってくる雨。雨によって足が滑るなんてこともある?

SATURN

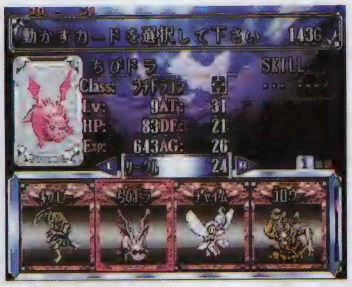
アルカナ・ストライクス

●タカラ●タクティカルカードゲーム●97年12月予定●価格未定

Jコード072036

強力タッグが贈るデジタルカードゲーム！

アニメ『魔神英雄伝ワタル』などを玩具とともに、ヒットさせたレッドカンパニーとタカラ。この強力タッグが制作した本格カードバトルゲームが登場する。ゲームの目的はカードの世界に散らばった伝説のアルカナカードを手に入れ、この世界を平和にすること。国々を冒険しながら、カードを組み合わせて戦闘を重ねていくのだ。ド迫力の戦闘シーンや成長するモンスターなど、デジタルカードゲームならではの演出も特徴だ。



➡モンスターカードのモンスターは戦闘を重ねることにより、成長していく

奥深い戦略性を堪能せよ

カードはデッキというアイテムに24枚まで収納可能で、戦闘はすべてこのデッキ内のカードを駆使して展開していく。デッキは最大3つまで持つことができ、戦況に応じたカード選びが勝負のポイントとなってくる。カードの種類は豊富で、組み立てられる戦略も無限。自分が持っているカードの効果を把握するだけでなく、敵の状況も見極めた上での戦略的な戦いが要求されるのだ。



⬆カードを使う順序によって、戦況は変わってくる。使うタイミングも重要だ



➡カードは戦闘によって増えたり、イベントによって入手できたりする

使えるカードは300種類!!

敵にダメージを与えるだけでなく、モンスターを捕まえるものなどカードは実に多種多様。中には著名なデザイナー陣が描き起こしたレアカードも含まれている。

（表記されている名称は仮称であり、変更されることもあります）

モンスターカード



⬆戦闘時に召喚すると一緒に戦ってくれるカード。モンスター総数は200匹にも及ぶ

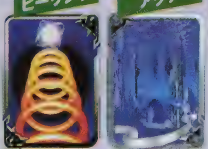
アルカナカード



⬆アルカナワールドを構成している貴重なカードで22枚しか存在しない。戦闘中に1回しか使えないが、その威力は強大

その他にも……

⬇ステータスを一時的に変化させたり、地形を変えるなど戦闘に有効なカードは豊富だ



マイトカード



⬆強力な魔法力を封じ込めたカード。解放すれば、さまざまな魔法が発生し、画面では派手なグラフィックで演出される

初登場

Play Station

ASTRO NOKA

●エニックス●宇宙作物育成・害獣退治ゲーム●発売日未定●価格未定

Jコード072079

のんびり宇宙で農家、してみませんか？

エニックスのプレイステーション参入第1弾ソフトが発表された。タイトル名は、『ASTRO NOKA（アストロノーカ）』。その名の通り「宇宙の農家」という変わったモチーフを掲げた作品なのだ。プレイヤーは宇宙の辺境の小惑星で、宇宙の農作物を育てる農家。彼には、新種の作物を「宇宙農作物コンクール」に出展して、優勝するという夢があり、農家を営みながら、交配マシーンで新種を作っていくのだ。

また、そのためには作物を食べてしまう生物「バブー」をトラップで撃退しなきゃいけない。のんびりとしているようで、ハラハラ感も味わえる。そんな一風変わった作品になるようだ。なお、この作品の製作はあの、『がんばれ森川君2号』を作ったムームーが担当しているとのことで、なかなか興味深い。

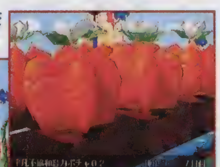
小惑星で作物を作って 宇宙一の農家を目指そう

農家を営みながら、農業コンクールの優勝を目指すためには、とにかく新しい種を買うことから始まる。タネを2種類交配マシンにかけると新種を作り出せるのだ。また、プレイヤーオリジナルの作物はメモリーカードに保存して友達と交換することが可能だ。この交換によって、また新たな新種を生み出せることもあるってわけ。



⬇➡元々個性的な宇宙の作物を交配でもっと個性的にしてあげよう







アストロ農家

➡これがプレイヤーの分身。宇宙服着て農家というセンスが○

初登場

せっかくの作物を喰われてたまるか！

害獣バブー撃退トラップガイド

バブーはトラップで退治するのだが、彼らもトラップに対抗して進化する。段々とトラップを複合させて仕掛けないといけなくなる。このへんの駆け引きもこの作品の醍醐味。



➡かわいい顔をしているが、油断していると被害は広がる一方

落とし穴

一番シンプルで、オーソドックスなトラップ。蓋付きのものや底の深いものなど、種類はいろいろあるが、空飛ぶバブーや、足の強いバブーには役に立たない。



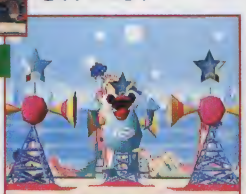
熱湯ぶっかけ装置



名前の通り、お湯をぶっかけるトラップ。熱いのが苦手なバブーは、これできっとイチコロさ！

危険なサイレン

強烈な音を発して、バブーを驚かせるトラップ。驚いたバブーは、しばらくの間パニック状態に陥っていて、他のトラップに次々と引っかかってくれるのだ。



Jコード070548

PlayStation

まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

●タイトー●ボードゲーム
●97年11月20日予定●5800円予定

アーケードで人気の『まじかるで～と』がコンシューマーに移植決定

ミニゲームをクリアし、ポリゴン美少女告白を成功させるタイトーの異色作。アーケードで人気の本作が恋愛シミュレーションとして、プレイステーションに登場する。女の子のダンスを鑑賞するモードや撮影モードだけを遊べるモードなど、オリジナル機能も盛り込まれている。

（画面は開発中のもの）

初登場



↑用意されているミニゲームは17種類。ライフを減らさないようにクリアするのだ



↑ミニゲームをクリアすれば撮影モードに突入。アングルを決めてシャッターを切れ

Jコード063851

PlayStation

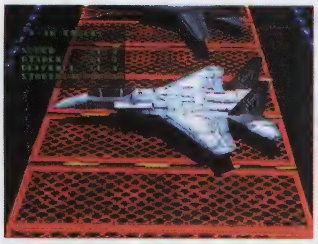
SIDEWINDER2

●アスミック●シューティング
●97年11月下旬予定●5800円予定

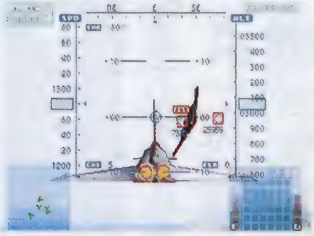
操縦できる機体は4倍！全面的にボリュームアップした続編登場

ミッションクリア型のフライトシューティング『SIDEWINDER』の続編。前作で好評を得たスピード感はそのままにボリュームが大幅にアップされ、使用できる機体は25種になった。ミッションも30と豊富で対空攻撃などオーソドックスなものだけでなく、捜索や迎撃といった指令も収録されている。

続報



↑名機から最新鋭機まで、25種類もの機体を用意。機体性能もそれぞれ異なる



↑ミッションのバリエーションは実に豊富で変化に富んだプレイが楽しめる

Jコード071994

PlayStation

愛しあう事しかできない

●ココナッツジャパンエンターテイメント●参加型トレンディドラマ●97年冬予定●価格未定

トレンディドラマみたいな恋物語が見たい、女の子のためのゲーム

トレンディドラマを見ているような恋愛物語を楽しみたい。そんな、「女の子のための」ゲームが登場する。物語は人気漫画家桜沢エリカの作品をベースに、水彩画で描いた、淡いタッチの絵で綴っていく。要所要所で分岐が起こるマルチエンディングタイプで、刻々と変化する今時の恋愛を表現している。

初登場



↑全150シーンにも及ぶ水彩画は、繊細に描かれている。おしゃれな作風だ



↑分岐のあるシーンでは画面にネコマーカーが登場。ドラマ性は損なわれていない

Jコード070611

PlayStation

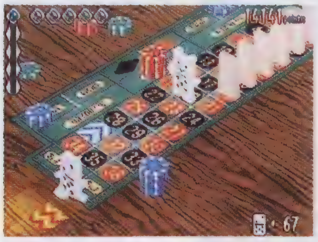
ドミノ君をとめないで

●アートディンク●ドミノ連鎖型アクション
●97年11月予定●5800円予定

ドミノを倒して連鎖を狙う!? パズル要素を加味したアクション

本作はドミノ倒しをベースに、パズル的要素も加えたアクションゲームだ。各ステージには、ドミノを倒してスイッチを押すことで作動する「仕掛け」がある。その仕掛けによって他の仕掛けを動かして連鎖を決め高得点を狙うというルールだ。ある一定数のスイッチを押せば、ステージクリアとなるぞ。

初登場



↑プレイヤーはドミノ君を操り、ドミノを置いていく。できるだけ連鎖を狙おう



↑ドミノ君を待ち伏せして、ロープで転ばせるおじゃまキャラクターも登場する

Jコード071323

PlayStation

アンシャントロマン

●日本システム●ロールプレイング
●98年春予定●価格未定

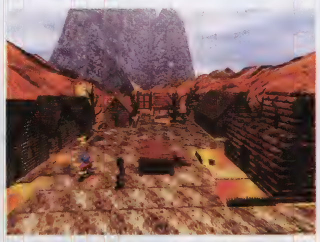
美しい3DCGムービーが目に映える、大作ロールプレイングが登場！

中世北欧風のイメージからなる、ファンタジーロールプレイング『アンシャントロマン』。3Dポリゴンをフル活用したゲーム内容で、キャラクターや背景はもちろん、CGムービーもすべて3Dで構成されているのが特徴だ。CD-ROM2枚組で、ムービーの収録時間はかなりのものになる予定。

初登場



↑CGムービーは、キーポイントとなる場所で随時挿入される



↑遠近感もばっちりで、広大な世界がひしひしと伝わってくる

Jコード072966

PlayStation

オレっ!トンバ

●ウーピーキャンプ●アクションロールプレイング
●97年12月上旬●価格未定

画面内に存在するすべてに秘密あり 広大なフィールドを好奇心で進もう

童話を基調にした不思議な世界を舞台に、少年トンバが奪われた祖父の形見を探す冒険物語。画面は2Dだが、それぞれのステージ立体的につながっており、イベントを達成することでゲームは進行する。画面内に置かれたオブジェには仕掛けがあり、プレイヤーの行動によってリアクションを起こす。

初登場



↑主人公は裸一貫のトンバ。ダッシュ、ジャンプ、噛み付きなどアクションは多彩



↑ステージは「重層的」に構成されている。2D感覚でありながら広がりは立体的だ

Jコード070203

PlayStation

HAPPY HOTEL

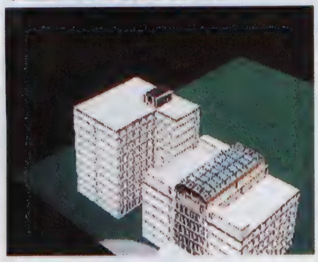
●東北新社●ハートフルシミュレーション
●97年11月27日発売●5800円予定

続報!!

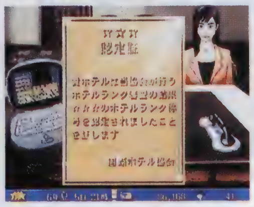
金銭的利益だけが財産じゃない

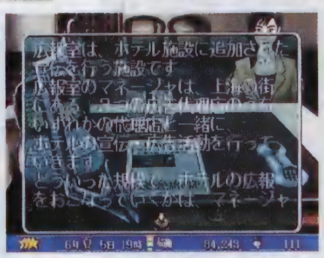
リアルタイム進行でホテルを経営していくシミュレーション、『HAPPY HOTEL』。今月はプレイヤーが行う仕事の一部を、詳しく紹介しよう。支配人となるプレイヤーは、ホテルの人事も担当する。スタッフの能力を見て配置を変えたり、社員研修に行かせて能力を伸ばしたり。また、時間をかけて候補生の中からホテルのマネージャを選ぶという、重要な仕事もある。つまり個人の適性を見抜き、そして育てていくことも大事なのだ。経営者として単純にホテルの利益を考えるだけでなく、人材を生かす努力も必要とされるわけだ。

⬇理想のホテルを作っていこう



⬇一定条件を満たすと、ホテルのランクがアップする。ランクが上がるとともに、発生するイベントなども変化する





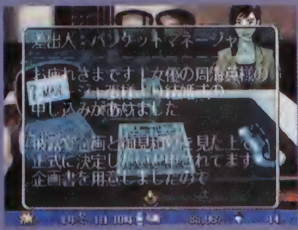
⬆広告代理店と契約すれば、宣伝活動もできる。どうせならハデに宣伝してみる!?



⬆スタッフの能力に合わせて配置を決めれば、トラブルに悩むこともあまりないはず

ホテルの日常を盛り上げるドラマティックなイベント

ゲームでは、毎日何事もなく過ぎるわけではない。時にさまざまなイベントが発生する。有名女優の披露宴がとり行われるという嬉しいものもあれば、食中毒やボヤ騒ぎといったありがたくないイベントもある。キミは支配人として、正しく対応することができるか？



⬆大スターの披露宴会場として白羽の矢が立った！　どんな式を企画する？

Jコード071889

PlayStation

キングオブプロデューサー

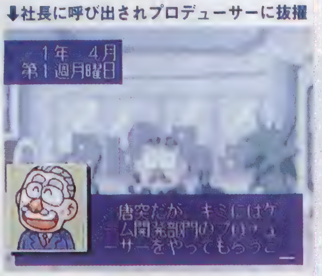
●GMF●シミュレーション
●97年12月未定●6800円予定

初登場

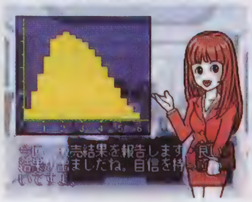
ゲームのプロデューサーを体験

ゲーム好きの人でも、制作の実態まで知っている人は少ないだろう。本作は、ゲームソフトの制作過程を簡単に垣間見ることができるソフトだ。ゲーム内容は、ゲーム開発部門のプロデューサーとなって、5000万円を元手にプロデュースしたゲームが何本売れるかを試すというもの。スタッフリングから始まり、企画、制作、広告、販売まで、制作全般にタッチすることになる。また、スタッフのケアや情報収集などもプレイヤーの役目だ。今回はサンプルロムをプレイしたが、複雑な要素は一切ないのでシミュレーション初心者でも手軽に遊べそうだ。

⬇社長に呼び出されプロデューサーに抜擢



⬇無事発売された第1作目のソフト。売れ行きを見る限り、まずまずの結果と言ってよさそうだ。早速2本目の制作をスタートしよう





⬆毎日真面目に働くスタッフ。たまには飲み会などを催して、ねぎらうことも大切

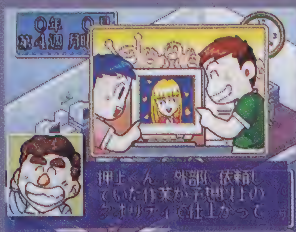


⬆ジャンルと要素を決めたら、スタッフの選定だ。作風や能力を考えて選ぼう

単調になりがちなプレイを盛り上げるイベントの数々



➡マシンの故障、スタッフのトラブルなど様々なイベントもたくさん



⬆嬉しいイベントも豊富に用意。ソフトの発売が待ち遠しくなる

Jコード073521

SATURN

白き魔女 ―もうひとつの英雄伝説―

●ハドソン●ロールプレイング
●98年2月予定●6800円予定

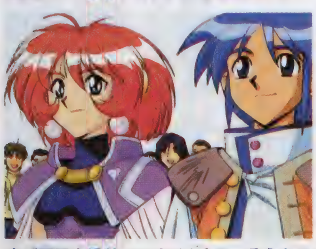
初登場

キャラクターデザインを一新して『白き魔女』がサターンに移植！

日本ファルコムの人気ロールプレイング、『英雄伝説』の3作目『白き魔女』がサターンに移植決定！　シナリオの魅力はそのまま継承しつつ、キャラクターデザインを一新。戦闘シーンの演出面も強化されたり、アニメーションも数カ所で用意されるなど、大幅にグレードアップされるもようだ。



⬆ビジュアル的にガラリと変わったゲーム画面。ウィンドウも手が加えられている



⬆『覇王大系リューナイト』の、そえたかずひろ氏をキャラクターデザインに起用

Jコード073512

SATURN

サターンボンバーマン ファイト！

●ハドソン●アクション
●97年12月予定●価格未定

初登場

今度の爆弾男は3Dフィールドで戦って、しかも体力ゲージ付き!?

おなじみ定番アクション『ボンバーマン』のサターン最新作が発表になった。今作は画面がポリゴンで構成されている。立体的なフィールドを活用した、新たな爆弾バトルが繰り広げられそうだ。また、今作の画面をよく見るとキャラクターに体力ゲージがついているが、これが何なのかについては続報で。



⬆今回のサターン爆弾男はポリゴンです。ちなみにハニーや小鉄もポリゴンなんです



⬆立体のフィールドだと、当然爆風の判定なども今までと異なってくる

Jコード070131

SATURN

DJ wars

●スパイク●ミュージックRPG
●97年11月上旬予定●5800円予定

続報!!

ノリノリサウンドが自在に作れるDJゲームのプレイモードを紹介

スクラッチなどのテクニックを使い、イカした曲をアレンジできるノリノリDJゲーム。用意されているモードは、50のオリジナル曲をミックスして遊べるスタジオと、リズムに合わせて曲を作り、得点を競うDJバトル。さらに物語形式で有名DJを目指し、テクを競うストーリーの3つで楽しめる。



↑ライバルを自慢の技で蹴散らし、有名DJを目指すストーリーモードが面白そう



↑テーマ曲を収録したジョン・ロビンソンのアルバム『SEVEN』も要チェックだ

Jコード072796

PlayStation

BUST A MOVE

●エニックス●バラエティ
●発売日未定●価格未定

初登場

やがて体が動き出す!エニックスが放つ新感覚ダンスゲーム登場

エニックスから、ダンスの技を競う新感覚のゲームがリリースされる。プレイヤーはサウンドやビートに合わせてボタンを押し、ダンサーを踊らせていく。なおダンスは、プロダンサーの動きをモーションキャプチャーで収録、ゲーム中で再現している。見ているだけで、自分の体も動き出しそうだ。



↑ゲーム中には宇宙人も登場して、踊りまくる。ダンスは宇宙共通語か!?



↑サウンドは、エイベックス・ディー・ディーが担当。最新のサウンドを楽しめる

Jコード060828

SATURN

HOP STEP あいどる☆

●メディアエンターテイメント●ボーイズアイドル育成シミュレーション
●97年12月4日予定●6800円予定

続報!!

東京に点在する美少年達を、スカウトするパートをテストプレイ

ついに発売日が12月に決定した、噂のボーイズアイドル育成シミュレーション。今回は最初のスカウトパートをプレイすることができた。すでにライブやクラブで活躍している少年もいるので、情報を仕入れてあらかじめライブの日などをチェック。話をあわせながら、スカウトの交渉をする必要がある。



↑わがままなヤツのスカウトは、どう話題を持っていくかが微妙で、難しい



↑見事ゲットした時には、感慨ひとしお。彼の気持ちを裏切らないように頑張ろう

Jコード040142

PlayStation

クライムクラッカーズ2

●SCE●3Dアクションロールプレイング
●97年11月27日予定●5800円予定

初登場

立体化した迷宮を舞台に、新生クライムクラッカーズ出動だ

94年12月に発売された3DアクションRPG、『クライムクラッカーズ』がパワーアップして帰ってくる。基本的な要素は前作を踏襲し、登場人物や操作感覚などを一新。さらに、迷宮に高さの概念を加えたことで、ジャンプで罠を避けながら敵を攻撃するといった、よりテクニカルな操作が要求されるようになった。



↑今作ではモード切り替えなしに攻撃ができる。武器も豊富で必殺技まであるようだ



↑上下左右に動く床を渡るといった、立体的なアクション要素が加えられる

Jコード057673

PlayStation

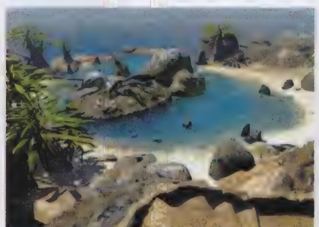
RIVEN The Sequal to MYST

●エニックス●アドベンチャー
●97年秋予定●価格未定

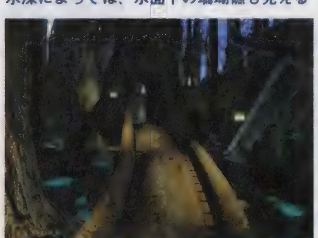
初登場

衝撃のデビューからはや4年。さらに進化した続編が発売決定!!

独特の世界観と斬新なシステムで大きな反響を呼んだ『MYST』。その続編の発売が発表された。まず目を引くのは、前作にも増して「本物らしさ」が強化されたグラフィック。細部まで丁寧に描かれた世界は感動モノだ。今作のストーリーは、すべての者を退去させるべくリヴン島へ向かうというもの。



↑水面には雲が映っている。視点の角度と水深によっては、水面下の珊瑚礁も見える



↑前作同様、プレイヤー自らが謎を探し出すという高難度な内容になるのだろうか?

Jコード072257

PlayStation

幻世虚構 精霊機導弾 ELEMENTAL GEARBOLT

●ソニー・コンピュータエンタテインメント●シューティング
●97年冬予定●5800円予定

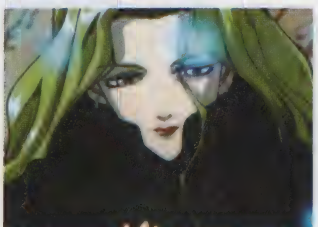
初登場

得点稼ぎとロールプレイング的な要素を加えたガンシューティング

ガンコンやハイパーブラスターを使用した、新タイプのガンシューティングが登場。移動はオート。プレイヤーは、「聖銃」となって敵を倒しながらステージをクリアしていく。また連続して敵に弾を当てている間や、ダメージを受けずに敵を倒し続けると得点が跳ね上がるなど独特のシステムを採用している。



↑経験値でレベルアップするというロールプレイング的な要素も



↑随所に挿入されるアニメーションムービーの監督には、りんたろう氏を起用

Jコード060577

PlayStation

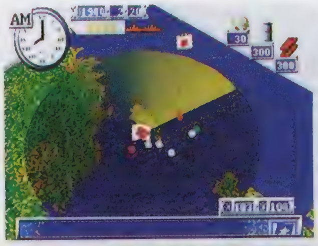
トラ!トラ!トラ!

●ネクサス インターラクト／タス●リアルタイムウォーシミュレーション
●97年11月発売予定●6800円

続報!!

幻の作戦を遂行し、歴史を覆せ！豊富に揃ったシナリオモードを紹介

面倒な操作がなく、初心者でも簡単に楽しめる海戦シミュレーション。本作はシナリオモードが多彩に揃っているのも特徴だ。真珠湾奇襲やミッドウェイ作戦などの実在のものから、東京湾沖海戦やハワイ占領作戦といった仮想戦など実に豊富。50以上ものシナリオが収録され、幻の兵器も登場するという。


↑日本軍か連合軍の総司令官として作戦をクリアしていけば、未知の敵も登場する


↑連合艦隊対ドイツ軍海軍といった、仮想戦記小説のような戦いも楽しめる

Jコード062081

PlayStation

重装機兵ヴァルケン2

●メサイヤ●アドベンチャー・シミュレーション
●98年1月予定●価格未定

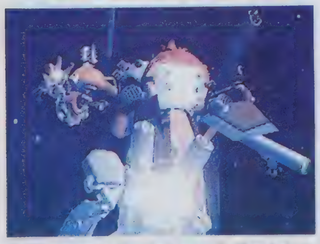
続報!!

アニメムービーで渋い活躍場面を見せつけてくれた重装騎兵最新作

根強いファンを持つ、メサイヤの重装機兵シリーズ。その最新作となる『ヴァルケン2』がリリースされるのは、以前お伝えした通り。今回入手した素材は、アニメーションのデモムービー。無骨ながらガッシリとした印象のロボット、「アサルトスーツ」が出撃し、敵と交戦する姿が描かれている。



↑アサルトスーツが格納庫内でスタンバイし、出撃を今か今かと待ちかまえている


↑巨大な敵ロボに立ち向かうヴァルケン達。独特の無骨さが、カッコよくていい！

Jコード070297

PlayStation

ABE a GO GO

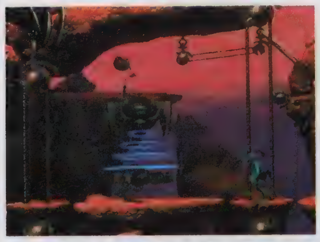
●ソフトバンク●アクション
●97年12月発売予定●価格未定

初登場

スナックにされそうな仲間達を一人でも多く助け出すのだ！

ヒットメーカー秋元康氏総合プロデュースのもとで発売される『ABE a GOGO』。本作は、ゲーム中登場するキャラクター同士と会話ができるアクションゲームだ。会話でうまくコミュニケーションを取りながら、危うくスナック菓子にされそうな仲間達を工場から救い出してあげよう。


↑武器は持てないが、「チャント（祈り）」で敵を同士打ちさせることができる


↑たった1人で立ち向かう主人公・エイブ。修行にも出かけなければならない

Jコード070653

PlayStation

チョロQジェット レインボーウィングス

●タカラ●3Dフライトアクション
●97年12月予定●5800円予定

続報!!

チョロQジェットのパイロットは、なんだかコミカルなヤツばかり

先月のフラッシュで登場したコミカルなフライトアクション「チョロQジェット」。今回も新着画面が到着したので、さっそくこれを基に紹介しよう。プレイヤーの操作する機体は武器や性能が異なる8種類から選択できる。それぞれ個性的なパイロットが乗っていて、コミカルな物語展開が楽しめそうだ。


↑空中には、ダメージ回復やエネルギー補充などのアイテムが浮いているのだ


↑こんなアニメタッチのディフォルメキャラクターがパイロットなんです

Jコード070670

PlayStation

Neorude2（ネオリュード2）

●テクノソフト●リーディングRPG
●97年11月20日●6300円

初登場

新感覚RPGの続編が早くも登場。前作のデータでシナリオが変わる

今年の春に登場し、その新鮮さで評判となった『Neorude』。その続編が早くも登場する。矢印で主人公を誘導し、謎を解いていくという基本システムは前作と同様。だが、ダンジョンの数もグッと増え、随所でパワーアップが施されている。また、前作のデータがあるとシナリオが変化するのも特徴だ。


↑メモリーカードに前作のデータがあれば、主人公達も親しげに語りかけてくる


↑主要キャラクターは前作と同じだが、新たに登場する街やダンジョンも数多い

Jコード068128

SATURN

LOOSE

●シエラ・パイオニア●アクティブダンジョンRPG
●98年予定●価格未定

続報!!

新システム「ストレス」。名前からして、ちょっと嫌そうだけど……。

プレイのたびにマップが変化する、この『LOOSE』。さまざまな新要素が盛り込まれているが、今回はさらに「ストレス」というシステムが判明した。このストレスは、プレイ中に少しずつ溜まっていくらしい。詳しい影響はまだ不明だが、普通に考えれば体調を崩したりすることになるんだろう。


↑左上に表示されている主人公の顔に注目しておくれ


↑ストレスが溜まると、こんな感じに変化していくらしい

Jコード064050

トップギア・ラリー

NINTENDO 64

●ケムコ●ラリーレース
●97年冬予定●価格未定



⬆ステアリングやサスペンション、タイヤなどもセッティングできるラリーレース。天候により、路面状況が大きく変化する

Jコード071749

メッセージ・ナビ

SATURN

●シムス／ドリームキューブ●CD-ROMマガジン
●97年11月27日●2800円



⬆恋人募集、売りたい、買いたいなどさまざまな情報が満載。このCD-ROMマガジンで運命的な出会いを果たすかも

Jコード053261

ファーランドストーリー 四つの封印

Play Station

●TGL●シミュレーションRPG
●97年11月27日●6800円



⬆パソコンの人気シリーズの移植作が、11月に発売決定。金丸淳一や川村万梨阿など豪華声優陣による声の演出にも注目だ！

Jコード071862

ザ・スターボウリング Vol.1

SATURN

●ユーメディア●ボウリング
●97年11月14日予定●6800円予定



⬆人気声優５人とボウリングを楽しむゲームが登場。会話の中の選択肢や、成績によってエンディングも変化するのだ

Jコード070777(PS)　070785(SS)

クロック！パウパウアイランド

Play Station / SATURN

●メディアクエスト●３Ｄアクション
●97年12月予定●5800円予定



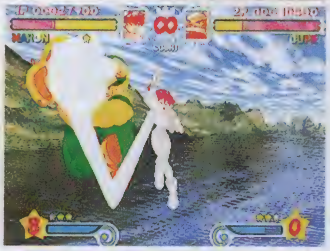
⬆ワニの赤ちゃんクロックが主人公の３Ｄアクション。森あり、氷山あり、砂漠ありの多彩なステージをワニが駆け抜ける！

Jコード070084

アストラスーパースターズ

SATURN

●サンソフト●対戦アクション
●97年11月20日予定●5800円予定



⬆『わくわく７』のサンソフトから、またまた楽しげな格闘が登場する。冒険家やサンタクロースなど個性的な連中が戦うのだ

Jコード067407

COMPLETE SOCCER On side（仮）

Play Station

●Tears●サッカー
●97年12月11日予定●5800円予定



⬆ヨーロッパで好評だったサッカーゲームが日本に上陸！　独、伊、仏、英のリーグ全77チームから好きな団体でプレイできる

Jコード070807

忍ペンまん丸

SATURN

●エニックス●フルポリゴン・アクション
●97年12月中旬予定●価格未定



⬆先月号で紹介した「まん丸」の新着画面が到着。ステージの最後には、アニメでおなじみのライバル忍者達が待ちかまえている

Jコード072451

コレクションポケット

GAME BOY

●ナグザット●総合テーブル（全10種目）
●97年11月14日予定●3980円予定



⬆10個のミニゲームを収録したよくばりソフトが登場。シューティングやスロット、レース、ポーカーなどなどが楽しめます

Jコード071218

ガイアブリーダー

SATURN

●アスペクト●シミュレーション
●97年11月予定●5800円



⬆育成するのは大地そのもの。広大な3Dの箱庭に植物を植えたり、動物を放したりしてバランスの良い生態系を作っていく

Jコード070254(PS)　070262(SS)

ヘラクレスの大冒険

Play Station / SATURN

●ビーピーエス●アクションＲＰＧ
●97年11月20日予定●5800円予定



⬆アメコミのようなキャラクターを操作して、太古ギリシャの国を冒険する。神殿をも投げて武器にするという豪快さが面白い

Jコード071480

ジャングルパーク サターン島

SATURN

●BMGジャパン●アドベンチャー
●97年冬予定●4800円予定



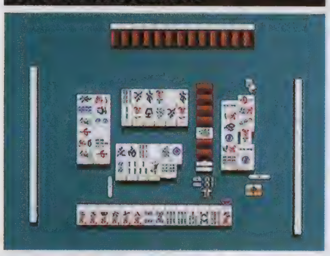
⬆スロットやボーリングなど、数多くのアトラクションで遊べる、ゲームバラエティ「ジャングルパーク」がサターンに移植決定

Jコード054674

プロ麻雀　極64

NINTENDO 64

●アテナ●麻雀
●97年11月中旬予定●6800円予定



⬆アテナの本格４人打ち麻雀ゲームがN64に上陸。対局結果を分析するトレーニングモードなど計３種のモードを用意してます

Jコード072249

悠久の小箱（仮）

SATURN

●メディアワークス●バラエティ
●発売日未定●価格未定



⬆今年８月に発売されたばかりの『悠久幻想曲』のバラエティソフトが登場。設定データや再編集オープニングなど盛りだくさん

Jコード069621

伸縮対戦　It's aのに〜！

Play Station

●ＴＭＦ●アクションパズル・ＲＰＧ風味
●97年11月末予定●4800円予定



⬆下からせり上がってくるブロックを、の に〜っと伸ばして隣接させて消していく、新感覚のアクションパズルが見参

Jコード071692

頭文字D〜公道最速伝説〜

SATURN

●講談社●公道３Ｄレース
●97年冬予定●5800円予定



⬆週刊ヤングマガジンに連載中の漫画がレースになった！　競争相手にプレッシャーをかけ、ミスを誘うシステムに期待大!?

Jコード044580

装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)

PlayStation
●タカラ●3Dアクションシューティング
●98年3月予定●5800円予定



↑人気のアニメシリーズ「ボトムズ」がゲームになって復活！ ミッションにあわせてA.T.をチューンナップできるのが魅力

Jコード053066

銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～

SATURN
●ハドソン●タクティカルアドベンチャー
●97年12月4日予定●価格未定



↑OVAなども発売されている、人気作品「ユナ」の3が登場予定。今作はシリーズ初、シミュレーション戦闘を導入しているぞ！

Jコード068993

ボールディランド

PlayStation
●バンプレスト●シミュレーション
●発売日未定●6800円予定

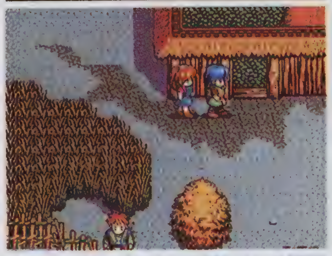


↑科学者や兵隊といった4種類の職業のユニットを操って、戦乱の世界を統一するリアルタイム戦略シミュレーション

Jコード071897

The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語

PlayStation
●GMF●ロールプレイング
●98年2月予定●5800円予定



↑ファルコムの人気ロールプレイング「英雄伝説」。そのシリーズ第3弾「白き魔女」が、プレイステーションにも登場するぞ！

Jコード070700

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

PlayStation
●トミー●プロレス
●98年3月予定●価格未定

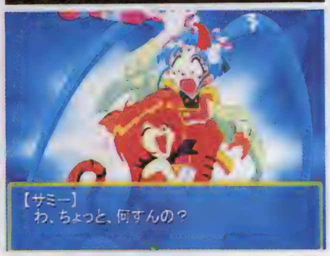


↑プロレスファンに人気の、ポリゴンプロレスゲーム「闘魂烈伝」の最新作のロムが到着。新参戦する小川直也が大暴れだ

Jコード072524

魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～

SATURN
●NECインターチャネル●デジタルコミック
●98年1月予定●6800円予定

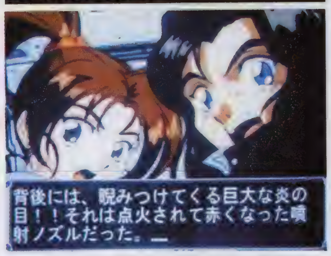


↑この8月に発売されたばかりのSS「プリティサミー」。その第2弾デジタルコミックが早くも発売決定だ！ 今度は2本立てだ

Jコード068209

ユニバーサルナッツ

SATURN
●レイアップ●SFアドベンチャー
●97年12月18日●5800円



↑文章と、セル画からおこしたグラフィックで綴るSFアドベンチャー。アニメーターの内田順久がキャラクターデザイン担当

Jコード071676

信長の野望将星録

PlayStation
●光栄●歴史シミュレーション
●97年11月予定●9800円予定



↑光栄の人気歴史シミュレーションシリーズ「信長の野望」。その最新作がPSに登場。内政と戦争を同時に行う巨大マップが特徴

Jコード071111

バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ

PlayStation
●インクリメントP●シミュレーション
●97年12月4日●5800円予定



↑昨年SSで発売された「大運動会」のPS版。会話画面の構成を一新し、イベントやムービー部分も大幅に追加されてい

Jコード072044

テナントウォーズ

SATURN
●キッド●ボードゲーム
●98年2月予定●5800円予定

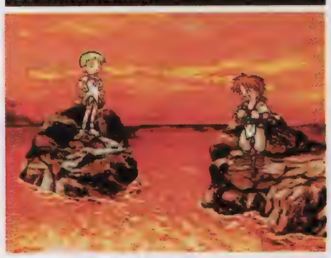


↑店舗を買って、競争相手とお金を奪いあうボードゲーム。一部実在する店も登場するのがポイント!?

Jコード069868

TILK～青い海から来た少女～

SATURN
●TGL●シミュレーションRPG
●97年11月27日●6800円



↑冒険活劇的な楽しさを満喫させてくれるRPG。伝説の秘宝をめぐって、少年が海賊とわたりあったりするような物語だ

Jコード027332

アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～

PlayStation
●ライトスタッフ●ロールプレイング
●97年12月予定●6800円予定



↑PSにも移植された、PCエンジンのRPG「アルナムの牙」の続編。ポリゴンで構成された世界を少年達が駆け抜ける！

GAME★ごちそうさま

さて、今月の拡大特集「新作おどり食い」いかがでした？ 考えてみるとゲームってたくさんあるんだねー 今回この記事で取り上げたタイトル数はなんと109本!! こんなに遊べるの～ってくらいアリマス。というわけで、年末までのお楽しみをいくつかピックアップしてみてね。それでは、来月またこのコーナーでお会いしましょう。

Jコード073717

ガーディアンリコール ～守護獣召還～

PlayStation
●エクシングエンタテイメント●シミュレーションRPG
●98年春●価格未定



↑主人と守護獣をコンビしてユニットとして扱うSLRPG。守護獣で主人を守りながらゲームを進める。なぜか主人は女の子

Jコード073687

アサンシア

PlayStation
●エクシングエンタテイメント●ロールプレイング
●97年11月27日予定●5800円予定

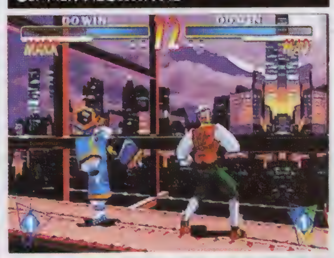


↑戦闘でスコアを稼ぐという一風変わったRPG。制作は「ハイドライド」の内藤時浩氏。大御所ならではの渋い演出が冴えている

Jコード068985

CRITICAL BLOW

PlayStation
●バンプレスト●格闘
●97年12月予定●5800円予定



↑スピードと壮快感を融合した新感覚3D格闘。全37種類にもおよぶ属性カードを付けることで技が変化する

SUPERじゅげむカレンダー

23日　仙窟活龍大戦　カオスシード／ネバーランド／¥6800
23日　仮面ライダー作戦ファイル1／東映ビデオ／¥6800
23日　銀河英雄伝説PLUS／徳間書店／¥5800
23日　スティーブ・スローブ・スライダーズ／パック・イン・ソフト／¥5800
23日　全日本プロレス FEATURING VIRTUA／セガ・エンタープライゼス／¥5800
23日　道化師殺人事件／リバーヒルソフト／¥5800
23日　ぱすてるみゅーず／ソフトオフィス／¥4800
23日　ロスト・ワールド ジュラシック・パーク／セガ・エンタープライゼス／¥5800
30日　カルドセプト／大宮ソフト／¥5800
30日　SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション／セガ・エンタープライゼス／¥4800
30日　ブルーブレイカー／ヒューマン／¥6200
30日　街／チュンソフト／¥5800
30日　レイヤーセクションII／メディアクエスト／¥5800
下旬　RONDE～輪舞曲～／アトラス／¥6800
未定　トランスポートタイクーン／イマジニア／¥6800

11月発売のソフト

6日　蒼空の翼-GOTHA WORLD-／マイクロネット／¥6800
6日　チーム運営シミュレーション Fomula Grand Prix／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥6800
6日　ファルコムクラシックス　初回限定2枚版／日本ビクター／¥6800
6日　ファルコムクラシックス／日本ビクター／¥5800
13日　サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ／セガ・エンタープライゼス／¥4800
13日　ザ・スターボウリング／ユーメディア／¥6800
20日　Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2／セガ・エンタープライゼス／¥5800
20日　プラドルDISC Vol.7麻生かおり／SadaSoft／¥3000
20日　ヘラクレスの大冒険／ビーピーエス／¥5800
20日　リフレインラブ ～あなたに逢いたい～／リバーヒルソフト／¥6800
27日　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～／コナミ／¥4800
27日　X-MEN VS. STREET FIGHTER／カプコン／¥7800
27日　「貞本義行　イラストレーションズ」／ガイナックス／¥4800
27日　SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2／セガ・エンタープライゼス／¥4800
27日　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ／セガ・エンタープライゼス／¥5800
27日　TILK～青い海から来た少女～／TGL／¥6800
27日　七ツ風の島物語／エニックス／価格未定
27日　プラドルDISC Vol.8古川恵美子／SadaSoft／¥3000
27日　メッセージ・ナビ／シムス／ドリームキューブ／¥2800
下旬　プリンセスクエスト／インクリメントP／¥5800
未定　R?MJ　THE MYSTERY HOSPITAL／バンダイ／価格未定
未定　ガイア・ブリーダー／アスペクト／¥5800
未定　GRANDREAD／バンプレスト／¥5800
未定　センチメンタルグラフティ／NECインターチャネル／価格未定
未定　デビルサマナー　～ソウルハッカーズ～／アトラス／¥6800
未定　ぷよぷよSUN　決定盤／コンパイル／¥4800
未定　魔法学園ルナ！／角川書店／ESP／¥6800

12月発売のソフト

4日　銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～／ハドソン／価格未定
4日　COTTOn2／サクセス／¥5800
4日　スーパーアドベンチャー　ロックマン／カプコン／¥5800
4日　デジグ マックナイト ～アートコレクション～／増田屋コーポレーション／¥5800
4日　デジグ ラッセン ～アート コレクション～／増田屋コーポレーション／¥5800
4日　バーチャルシアター／サクセス／¥6800
4日　プラドルDISC Vol.9永松恵子／SadaSoft／¥3000
4日　Hop　Step　あいどる☆／メディアエンターテイメント／¥6800
11日　美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語 Special／フォグ／¥5800
11日　プラドルDISC Vol.10真崎麻衣／Sadasoft／¥3000
11日　放課後恋愛クラブ／サンソフト／価格未定
11日　マリア／アクセラ／¥6800
18日　ウルトラマン図鑑2／講談社／¥6800
18日　究極タイガー「PLUS／ナグザット／¥5800
18日　グランディア／ゲーム アーツ／価格未定
18日　テクストート・ルド～アルカナ戦記～／パイ／価格未定
18日　ファーランドサーガ／TGL／¥6800
18日　プラドルDISC Vol.11廣瀬真弓／SadaSoft／¥3000
18日　ユニバーサル ナッツ／レイ・アップ／¥5800
中旬　ティンクルスタースプライツ／エーディーケイ／¥5800
中旬　忍ペンまん丸／エニックス／価格未定
未定　悪魔全書2（仮）／アトラス／価格未定
未定　アルカナ・ストライクス／タカラ／価格未定
未定　ウィザードリィ ネメシス／ショウエイシステム／¥6800
未定　大江戸ルネッサンス／パック・イン・ソフト／¥6800
未定　クロック! パウパウアイランド／メディアクエスト／¥5800
未定　この世の果てで恋を唄う少女／エルフ／¥7800
未定　サターンボンバーマン ファイト!!／ハドソン／価格未定
未定　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
未定　GT24／ジャレコ／価格未定
未定　シャイニング・フォースIII シナリオ1（仮称）／セガ・エンタープライゼス／¥4800
未定　ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
未定　ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部／T&E SOFT／価格未定
未定　水滸伝・天導108星／光栄／¥7800
未定　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア／ジャレコ／価格未定
未定　速攻生徒会（仮）／バンプレスト／¥6800
未定　SONIC R（仮）／セガ・エンタープライゼス／¥5800
未定　ソロ・クライシス／クインテット／¥5800
未定　ツアーパーティー／タカラ／¥5800
未定　NOON／マイクロキャビン／価格未定
未定　プリズナーオブアイス／エクシングエンタテイメント／¥5800
未定　マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～／イマディオ／価格未定
未定　ルパン三世-ピラミッドの賢者-／アスミック／価格未定
未定　ワイプアウトXL／ゲームバンク／価格未定

97年発売のソフト

97年秋　DJ wars／スパイク／¥5800
97年秋　金田一少年の事件簿／ハドソン／価格未定
97年秋　ネクストキング　恋の千年王国／バンダイ／価格未定
97年秋　マスデストラクション～お父さんもできるソフト～／BMGジャパン／¥5800
97年秋　RIVEN The Sequel to MYST／エニックス／価格未定
97年冬　AZEL -パンツァードラグーンRPG-／セガ・エンタープライゼス／価格未定
97年冬　頭文字D　～公道最速伝説～／講談社／価格未定
97年冬　宇宙のランデヴー～RAMA～／ゲームバンク／価格未定
97年冬　サイキックフォース／ゲームバンク／価格未定
97年冬　ジャングルパーク～サターン島～／BMGジャパン／¥4800
97年冬　スーパーロボット大戦F～完結編／バンプレスト／価格未定

スーパーファミコン……SFC

11月発売のソフト

未定　同級生2／バンプレスト／¥7980

97年発売のソフト

97年春　ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800
97年未定　マジックボール／POW／¥6800

発売日未定のソフト

Dの食卓2／ワープ／価格未定

NINTENDO64……N64

10月発売のソフト

下旬　ぷよぷよSUN64／コンパイル／¥6800
下旬　HEIWAパチンコワールド64／ショウエイシステム／¥8500
未定　Jリーグ　イレブンビート1997／ハドソン／¥7800

11月発売のソフト

28日　ファミスタ64／ナムコ／¥8800
28日　森田将棋64／セタ／¥9800
28日　ワイルド　チョッパーズ／セタ／¥8800
中旬　プロ麻雀　極64／アテナ／¥6800
未定　カメレオン・ツイスト／日本システムサプライ／価格未定
未定　ヘクセン／ゲームバンク／¥7800
未定　ヨッシーの絵本（仮）／任天堂／価格未定

12月発売のソフト

上旬　SONIC WINGS ASSAULT／ビデオシステム／¥8800
上旬　64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド／バンダイ／¥6800
未定　スーパーロボットスピリッツ／バンプレスト／価格未定
未定　スノボキッズ／アトラス／価格未定
未定　ゼルダの伝説64（仮）／任天堂／価格未定
未定　ティディーコングレーシング／任天堂／価格未定
未定　ハイパーオリンピック イン ナガノ 64／コナミ／価格未定
未定　遙かなるオーガスタ MASTERS'98／T&E SOFT／価格未定

97年発売のソフト

97年夏　飛龍の拳ツイン／カルチャーブレーン／価格未定
97年夏　ファイティングカップ（仮称）／イマジニア／価格未定
97年秋　64大相撲／ボトムアップ／価格未定
97年冬　エルテイル（仮称）／イマジニア／価格未定
97年冬　キラッと解決！64探偵団／イマジニア／価格未定
97年冬　シムシティ2000（仮称）／イマジニア／価格未定
97年冬　トップギア・ラリー／ケムコ／価格未定
97年冬　バーチャル・プロレスリング64／アスミック／価格未定
97年冬　レブ・リミット／セタ／価格未定
97年未定　エアロゲイジ／アスキー／価格未定
97年未定　新日本プロレス　闘魂炎導／ハドソン／価格未定
97年未定　超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）／トミー／価格未定
97年未定　デュアルヒーローズ／ハドソン／価格未定
97年未定　バンジョーカズーイ（仮）／任天堂／価格未定
97年未定　MISSION：IMPOSSIBLE／パック・イン・ソフト／価格未定

98年発売のソフト

98年春　TONIC TROUBLE／UBIソフト／価格未定
98年未定　ピカチュウ　げんきでちゅう（仮）／任天堂／価格未定
98年未定　フライトシミュレーター（仮）／ビデオシステム／価格未定
98年未定　レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

発売日未定のソフト

ウエイン・グレツキー・3Dホッケー／ゲームバンク／価格未定
ウッチャンナンチャンのウルトラ電流イライラ棒／ハドソン／価格未定
NBA IN THE ZONE '98（仮）／コナミ／価格未定
エフゼロ 64（仮）／任天堂／価格未定
カービィのエアライド（仮称）／任天堂／¥9800
G.A.S.P!!～Fighters' NEXTream～／コナミ／価格未定
キャバリーバトル3000／日本システムサプライ／価格未定
金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
クライマー（仮称）／任天堂／¥9800
ゴルフ（仮称）／任天堂／¥9800
実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）／コナミ／価格未定
実況パワフルプロ野球5（仮）／コナミ／価格未定
テトリスフィアー（仮称）／任天堂／¥9800
悪魔城ドラキュラ3D（仮）／コナミ／価格未定
ハイブリッドヘブン／コナミ／価格未定
バギーブギー（仮）／任天堂／価格未定
ブレードアンドバレル／ケムコ／価格未定
ボディ ハーベスト／任天堂／¥9800
MOTHER3（仮）／任天堂／価格未定
ラストレジオンUX／ハドソン／価格未定

サターン……SS

10月発売のソフト

2日　ウイニングポスト2 ファイナル'97／光栄／¥6800
2日　きゃんきゃんバニー・エクストラ／キッド／¥6800
2日　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-／ケイエスエス／¥5800
2日　サムライスピリッツ　天草降臨／エス・エヌ・ケイ／価格未定
2日　全国制服美少女グランプリ ファインドラブ／ダイキ／¥4800
2日　毛利元就 ～誓いの三矢～／光栄／¥7800
9日　あすか120%リミテッド／アスク講談社／¥5800
9日　Tactics Formula／SEGA+AKI／¥5800
9日　デザエモン2（DEZA2）／アテナ／¥5800
9日　DEAD OR ALIVE／テクモ／¥5800
9日　忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖＜金＞／ジャレコ／¥5800
16日　Cross Romance／日本物産／¥6800
16日　ジーベクター／ソフトオフィス／¥5800
16日　Tactical Fighter（タクティカルファイター）／メディアリング／¥6800
23日　落ちゲー・デザイナー　作ってポン！／パック・イン・ソフト／¥5800

SUPER じゅげむカレンダー

97年10月以降に発売予定のTVゲームソフトを集めました。

ご注意

今月号で初登場のソフトは赤い字で掲載されています
発売日などの情報は9月17日現在のものです

12月発売のソフト

4日 エージェント・アームストロング 秘密指令大作戦／ウイネット／¥4800
4日 キングオブプロデューサー／GMF／AQUA ROUGE／¥6800
4日 スーパーアドベンチャー ロックマン／カプコン／¥5800
4日 バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ／インクリメントP／¥5800
4日 パネルクイズアタック25／富士通パソコンシステムズ／¥5800
4日 平成親院／ゲームバンク／価格未定
11日 COMPLETE SOCCER On side／Tears／¥5800
11日 トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～／アスキー／¥3800
11日 フォトジェニック／サンソフト／¥5800
11日 マリア／アクセラ／¥6800
25日 蒼穹紅蓮隊 黄武出撃／データイースト／¥5800
上旬 オレっ！トンバ／ウーピーキャンプ／¥5800
上旬 ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
中旬 きまぐれマイベイビィ／アクセラ／¥5800
中旬 クラシックロード～優駿編～／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／価格未定
未定 あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800
未定 アルナムの翼 ／ライトスタッフ／¥6800
未定 維新の嵐／光栄／¥6800
未定 ABE a GO GO(エイブ・ア・ゴーゴー)／ゲームバンク／価格未定
未定 A5 A列車で行こう5／アートディンク／¥6800
未定 AI将棋2／ゲームバンク／価格未定
未定 学校をつくろう!!／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
未定 機動戦士Zガンダム／バンダイ／価格未定
未定 CRITICAL BLOW／バンプレスト／¥5800
未定 クロック!パウパウアイランド／メディアクエスト／¥5800
未定 サイドバイサイドスペシャル／タイトー／¥5800
未定 SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2(仮)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
未定 新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～／Vap／¥5800
未定 スノーブレイク／アトラス／価格未定
未定 スペクトラルタワーII／アイディアファクトリー／¥5800
未定 ダムダム・ストンプランド／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥4800
未定 タワードリーム2／アクセラ／¥5800
未定 チョロQジェットレインボーウィングス／タカラ／¥5800
未定 ツアーパーティー／タカラ／¥5800
未定 電車でGO!／タイトー／¥5800
未定 闘姫伝承／テクモ／¥5800
未定 トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王／伊藤忠商事／¥5800
未定 NOON／マイクロキャビン／価格未定
未定 ハイパーオリンピック イン ナガノ／コナミ／価格未定
未定 bad mojo／バッドモジョ／オープンブック9003／価格未定
未定 必殺パチンコステーション2／サンソフト／¥4900
未定 プリズナー オブ アイス／エクシングエンタテイメント／¥5800
未定 マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK／Vap／¥5800
未定 名車列伝 Greatest 70's／エポック社／¥5800
未定 夢・色いろ／フェザード／¥5800
未定 REAL ROBOTS FINAL ATTACK／バンプレスト／¥6800
未定 るろうに剣心 明治剣客浪漫譚／SCEI／¥5800
未定 ロックマンDASH／カプコン／¥5800
未定 Lomax／トミー／¥4800
未定 湾岸トライアルラブ／パック・イン・ソフト／価格未定

97年発売のソフト

97年夏 サムライスピリッツ剣客指南パック／エス・エヌ・ケイ／¥5800
97年夏 ツタンカーメンの遺言(仮)／ウィザード／価格未定
97年秋 あいたくて…your smiles in my heart おもいでのダイアリー(仮)／コナミ／価格未定
97年秋 宇宙機動 VANARK／アスミック／価格未定
97年秋 L.S.D（仮）／アスミック／価格未定
97年秋 G・O・D pure／イマジニア／¥5800
97年秋 BLOODY ROAR(ブラッディロア)／ハドソン／価格未定
97年秋 まじかるで～と ドキドキ告白大作戦／タイトー／¥5800
97年秋 森の王国（仮）／アスミック／価格未定
97年秋 RIVEN The Sequel to MYST／エニックス／価格未定
97年冬 愛しあう事しかできない／ココナッツジャパンエンターテイメント／価格未定
97年冬 イイナ／イマジニア／価格未定
97年冬 頭文字D・プレイステーション版(仮称)／講談社／価格未定
97年冬 宇宙のランデヴー ～RAMA～／ゲームバンク／¥6800
97年冬 火星物語／アスキー／価格未定
97年冬 棋太平（仮）／エスピーエス／価格未定
97年冬 クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～／SCEI／価格未定
97年冬 幻世虚構精霊機導弾／SCEI／¥5800
97年冬 個人教授 La Lecon Particuliere／毎日コミュニケーションズ／価格未定
97年冬 CYBER EGG BATTLE CHAMPION／バンダイ／価格未定
97年冬 修羅の門／講談社／¥5800
97年冬 将棋最強2（仮称）／魔法株式会社／価格未定
97年冬 双界儀／スクウェア／価格未定
97年冬 天誅／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
97年冬 東京魔人学園（仮題）／アスミック／価格未定
97年冬 parasite EVE／スクウェア／価格未定
97年冬 ひざの上の同居人 -KITTY ON YOUR LAP-(仮)／カネコ／価格未定
97年冬 ブレイズアンドブレイド～エターナルクエスト～／T&E SOFT／価格未定
97年冬 マスデストラクション（仮題）／BMGジャパン／¥5800
97年冬 マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800
97年冬 メビウスリンク３Ｄ／伊藤忠商事／¥5800
97年冬 メルティランサー Re-inforce／イマディオ／¥6800
97年冬 LUCIFERD(ルシファード)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
97年未定 RPGツクール3／アスキー／¥5800
97年未定 Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
97年未定 アフレイドギア／アスミック／価格未定
97年未定 イメージファイト&X-MULTIPLY／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
97年未定 ヴァーチャル・バス・フィッシング／イースリースタッフ／価格未定
97年未定 ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～／テイチク／価格未定
97年未定 エアーコマンダー／バンプレスト／¥5800
97年未定 エスケイパー／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
97年未定 音楽ツクール かなで～る2／アスキー／¥5800
97年未定 風のクロノア／ナムコ／価格未定
97年未定 Guilty Gear／アークシステムワークス／¥5800
97年未定 グランド・セフト・オート(仮)／BMGジャパン／価格未定
97年未定 GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～(仮)／SCEI／価格未定
97年未定 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／¥5800
97年未定 Jリーグエキサイトステージ VI／エポック社／価格未定
97年未定 シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
97年未定 蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800

悠久の小箱（仮）／メディアワークス／価格未定
雷電ファイターズ／EAV／¥5800
リアルバウト餓狼伝説スペシャル／エス・エヌ・ケイ／価格未定
ルナ～エターナルブルー～(仮)／角川書店／ESP／価格未定
RAYMAN2（仮）／UBIソフト／価格未定
ワーズ／ショウエイシステム／¥6800
ワイプアウトXL／ゲームバンク／価格未定

プレイステーション PS

10月発売のソフト

2日 ウイニングポスト2 ファイナル'97／光栄／¥6800
2日 オーバードライビン スカイラインメモリアル／EAV／¥5800
2日 サイキックフォースパズル大戦／タイトー／¥5800
2日 大航海時代外伝／光栄／¥6800
2日 パチスロ完全攻略 ～クランキーブロー～／日本シスコン／¥5200
2日 ファイナルドゥーム／ゲームバンク／¥5800
2日 ファイナルファンタジーVIIインターナショナル／スクウェア／¥6800
2日 ボイスファンタジア／アスク講談社／¥6800
2日 ラグナキュール／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
9日 アイマックス将棋II／アイマックス／¥6800
9日 Cu-On-Pa（クオンパ）／T&E SOFT／¥4800
9日 黒の剣／シーディーブロス／¥5800
9日 情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～／アスミック／¥5800
9日 スペクトラルフォース／アイディアファクトリー／¥5800
9日 スペクトラルフォース限定BOX／アイディアファクトリー／¥5800
9日 パワーステークス Grade1／AQUES／¥4800
9日 Formula 1 97／SCEI／¥5800
9日 ムーンライトシンドローム／ヒューマン／¥6200
16日 イバラード／テレビ朝日／システムサコム／¥5800
16日 Wizard's Harmony2／アークシステムワークス／¥5500
16日 競馬最勝の法則'97 Vol.II ～To HIT!～／シャングリ・ラ／¥5700
16日 卒業 Vacation／毎日コミュニケーションズ／¥5800
16日 MOON ～ムーン～／アスキー／¥5800
23日 ストリートファイターコレクション／カプコン／¥5800
23日 ときときシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♡～／日本一ソフトウェア／¥5800
23日 プロジェクト ガイアレイ／翔泳社／¥5800
23日 ボールブレイザー チャンピオンズ／ビーピーエス／¥4800
23日 マリオ武者野の超将棋塾／キングレコード／¥7800
23日 ワールド・ネバーランド／リバーヒルソフト／¥5800
30日 こみゅにてぃぽむ／フィルインカフェ／¥5800
30日 スタースイープ／アクセラ／¥5800
30日 ナムコミュージアムアンコール／ナムコ／¥5800
30日 パワードール2／アスキー／¥6800
30日 マジカルドロップIII ～よくばり特大号！～／データイースト／¥5800
上旬 プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH／ケイエスエス／¥5800
下旬 DEADLY SKIES(デッドリースカイ)／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥6800
下旬 Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム／日本テレネット／¥5200
下旬 バトルフォーメーション／バンプレスト／¥5800
未定 THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥5800
未定 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語／タカラ／¥5800
未定 トリパズ △／サントス／¥4800
未定 U.S.ネイビーファイターズ／EAV／¥5800

11月発売のソフト

6日 10101 "WILL" The Starship／サンテックジャパン／¥5800
6日 アイルトン・セナ カートデュエル2／ギャップス／¥5800
6日 バーガーバーガー／ギャップス／¥5800
6日 パズルボブル3DX／タイトー／¥4800
13日 アザーライフ アザードリームス／コナミ／¥5800
13日 子育てクイズ マイエンジェル／ナムコ／¥5800
13日 ホームドクター／サクセス／¥6800
20日 EINHANDER アインハンダー／スクウェア／¥5800
20日 コナミアンティークス～MSXコレクションズVol.1～(仮)／コナミ／¥4800
20日 サイドポケット3／データイースト／¥5800
20日 THE MASTERS FIGHTER／シネマサプライ／¥5800
20日 セロファーンズ／ナインライブス／¥4200
20日 ソウルマスター／光栄／¥5800
20日 Neorude 2（ネオリュード2）／テクノソフト／¥6300
20日 ヘラクレスの大冒険／ビーピーエス／¥5800
20日 ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP ハイパーヒート／ジャレコ／¥5800
20日 リーサルエンフォーサーズ デラックスパック／コナミ／¥5800
27日 アサシア／エクシングエンタテイメント／¥5800
27日 加藤一二三九段 将棋倶楽部／ヘクト／¥4800
27日 "GUNTU"(ガンツ)／エレクトロコイン ジャパン／¥5800
27日 クライムクラッカーズ 2／SCEI／¥5800
27日 実戦パチスロ必勝法！5／サミー／¥5800
27日 デアデビル ダービー／ハーベストワン／¥5800
27日 信長の野望・将星録／光栄／¥9800
27日 バーニングブレード／レイ・アップ／価格未定
27日 HYBRID／エス・ピー・エス／¥5800
27日 HAPPY HOTEL／東映ビデオ／東北新社／¥5800
27日 ファーランドストーリー 四つの封印／TGL／¥6800
27日 ミッドナイトラン～ロードファイター2～／コナミ／¥5800
上旬 CALCOLO!／クレフ インベンション／¥4800
下旬 SIDEWINDER2／アスミック／¥5800
下旬 サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～／カプコン／¥5800
下旬 ドミノ君をとめないで／アートディンク／¥5800
下旬 プリズムコート／富士通パソコンシステムズ／¥5800
未定 Adidas Power Soccer International '97／SCEI／¥5800
未定 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL／バンダイ／価格未定
未定 可愛走攻バイク／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
未定 ギャロップレーサー2／テクモ／¥5800
未定 グランストリーム伝紀／SCEI／¥5800
未定 グランツーリスモ／SCEI／¥5800
未定 ザ・心理ゲーム3／ヴィジット／¥5800
未定 伸縮対戦 It's a のに～！／TMF／¥4800
未定 闘神伝カードクエスト／タカラ／¥5800
未定 ドラゴンビート～レジェンドオブピンボール～／マップジャパン／¥5800
未定 トラ！トラ！トラ！／ネクサスインターラクト／ダズ／¥6800
未定 バトルマスター／たき工房 VAL／¥5800
未定 マッドパニックコースター／博報堂／価格未定

97年冬 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
97年冬 バーニングレンジャー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
97年冬 海辺(ビーチ)でリーチ！／毎日コミュニケーションズ／¥5800
97年冬 プリンセスクラウン／アトラス／¥5800
97年冬 プロ野球チームもつくろう！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
97年未定 アストラスーパースターズ／サンソフト／¥5800
97年未定 イメージファイト&X-MULTIPLY／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
97年未定 Wizard's Harmony2／アークシステムワークス／¥5500
97年未定 エアーコマンダー／バンプレスト／¥5800
97年未定 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
97年未定 音楽ツクール かなで～る2／アスキー／¥5800
97年未定 かもめ大作戦／ビング／価格未定
97年未定 Guilty Gear／アークシステムワークス／¥5800
97年未定 サウンドノベルツクール2／アスキー／¥5800
97年未定 Jリーグエキサイトステージ VI／エポック社／価格未定
97年未定 シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
97年未定 FARADOON／パイオニアLDC／価格未定
97年未定 ワンダー3／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥5800

98年発売のソフト

98年春 英雄志願 Gal Act Heroism／マイクロキャビン／¥6800
98年春 クロス探偵物語／ワークジャム／価格未定
98年春 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～／セガ・エンタープライゼス／価格未定
98年春 シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年春 制服～ハイスクールカウントダウン～／アローマ／価格未定
98年春 ふぁっしょんタウン／ダイキ／価格未定
98年春 わくわくぷよぷよダンジョン／コンパイル／価格未定
98年夏 シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年夏 SYNCHRONICITY（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年夏 THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
98年未定 クーリエ・クライシス（仮）／BMGジャパン／価格未定
98年未定 真髄・蕃仙人／J・ウイング／¥8900
98年未定 スチームハーツ／TGL／¥7800
98年未定 ダブロー・イ・セロウ／小学館プロダクション／価格未定
98年未定 FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定
98年未定 フォトジェニック／サンソフト／¥5800
98年未定 LOOSE（仮）／シエラ・パイオニア／価格未定

1月発売のソフト

15日 マリオ武者野の超将棋塾／キングレコード／¥7800
未定 大航海時代外伝／光栄／¥6800
未定 ダンジョン・マスターネクサス／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥6800
未定 魔法少女プリティサミー／NECインターチャネル／¥6800

2月発売のソフト

未定 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～／ハドソン／¥6800
未定 テナント ウォーズ／キッド／¥5800
未定 慟哭 そして…／データイースト／価格未定
未定 七つの秘館 戦慄の微笑／光栄／価格未定

4月以降発売のソフト

未定 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／価格未定

発売日未定のソフト

パチンコファイター（仮称）／プレ・ステージ／価格未定
悪魔城ドラキュラ～月下の夜想曲～／コナミ／価格未定
囲碁／アスキー／¥6800
ヴァンパイア セイヴァー／カプコン／価格未定
ウォークラフトII：ダークサーガ／EAV／価格未定
SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)／エス・エヌ・ケイ／価格未定
X2／カプコン／¥5800
NHL Breakaway／アクレイムジャパン／価格未定
ガングリフォンII／ゲーム アーツ／価格未定
機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮)／バンダイ／価格未定
ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～／光栄／¥6800
幻想水滸伝／コナミ／価格未定
現代大戦略 STRIKES(仮題)／システムソフト／価格未定
コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
実況Jリーグサッカー（仮）／コナミ／価格未定
実況パワフルプロ野球'97 （仮）／コナミ／価格未定
神罰 人生の意味／ガイナックス／価格未定
スタートリング・オデッセイI／レイ・フォース／価格未定
スタートリング・オデッセイII／レイ・フォース／価格未定
スタートリング・オデッセイIII／レイ・フォース／価格未定
汽船海賊（スチームパイレーツ）(仮)／ネバーランド／価格未定
SEGA AGES／パワードリフト／セガ・エンタープライゼス／価格未定
SEGA AGES／ファンタシースター(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
ダービーステラリオン（仮）／アスキー／価格未定
たまごっち（仮）／バンダイ／価格未定
超FLAPPY／デービーソフト／¥5800
CHILL（仮称）／EAV／¥5800
東京幻夢大学（仮）／ナグザット／¥5800
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング／コナミ／価格未定
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
ドラゴンナイト／エルフ／価格未定
バーチャファイター3／セガ・エンタープライゼス／価格未定
ハート オブ ダークネス／セガ・エンタープライゼス／価格未定
バイオハザード 2／カプコン／価格未定
パチンコホール ～新装開店～／ネクストン／¥6800
バトルスポーツ／アクレイムジャパン／¥5800
バロック（BAROQUE）／スティング／価格未定
プリンセスメーカー／ガイナックス／ナインライブス／¥5800
フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー for SEGANET／メディアクエスト／価格未定
フレンズ [18歳以上推奨] ／NECインターチャネル／価格未定
ボールディランド／バンプレスト／¥6800
MARVEL SUPER HEROES VS. STREETFIGHTER／カプコン／価格未定
麻雀学園祭 [18際以上推奨] ／メイクソフトウェア／¥6800
麻雀学園祭(初回限定版) [18歳以上推奨] ／メイクソフトウェア／¥8800
魔導物語／コンパイル／¥5800
メタルフィスト／EAV／¥5800
モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800
悠久幻想曲2（仮）／メディアワークス／¥5800

SUPERじゅげむカレンダー

- パルスターブラスト／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 風雲スーパータッグバトル／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ゲームボーイ GB

10月発売のソフト

- 10日　あにまるぶりーだ～／J・ウイング／¥4800
- 17日　ゲームで発見!!　たまごっち2／バンダイ／¥4286

11月発売のソフト

- 14日　コレクション ポケット／ナグザット／¥3980
- 下旬　トランプコレクションGB／ボトムアップ／¥3980
- 未定　メダロット(クワガタバージョン)／イマジニア／¥3980
- 未定　メダロット（カブトバージョン）／イマジニア／¥3980

12月発売のソフト

- 4日　悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)～／コナミ／¥3980
- 4日　がんばれゴエモン～黒船党の謎～／コナミ／¥3980
- 11日　コナミGBコレクションVol.2／コナミ／価格未定
- 11日　コナミGBコレクションVOL.4／コナミ／価格未定
- 未定　日刊べるとも倶楽部／アイマックス／¥3800

97年発売のソフト

- 97年夏　プロ麻雀兵GB（仮称）／カルチャーブレーン／¥3980
- 97年冬　ポケットモンスター2　金／任天堂／価格未定
- 97年冬　ポケットモンスター2　銀／任天堂／価格未定
- 97年冬　サンリオうらないパーティ／イマジニア／価格未定
- 97年冬　牧場物語GB／パック・イン・ソフト／価格未定

1月発売のソフト

- 未定　キョロちゃんワールド（仮）／トミー／価格未定

2月発売のソフト

- 未定　カンヅメモンスター／アイマックス／¥3800

発売日未定のソフト

- 頭文字D／講談社／価格未定
- コナミGBコレクションVol.3／コナミ／価格未定
- シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980

バーチャルボーイ VB

発売日未定のソフト

- ドラえもん のび太のドキドキ！おばけランド／エポック社／¥5500
- バーチャルボンバーマン／ハドソン／価格未定
- BOUND HIGH!／任天堂／価格未定

- 実況アメリカンベースボール(仮)／コナミ／価格未定
- 実況Jリーグ　ウイニング　イレブン3／コナミ／価格未定
- ジャージーデビル／コナミ／価格未定
- Jump KID（仮）／ニュー／価格未定
- 新体験3Dアクション／コナミ／価格未定
- スーパーライブスタジアム／AQUES／¥5800
- スターオーシャン The Second Story／エニックス／価格未定
- スノークィーン／東北新社／¥4800
- 聖龍伝説～外伝～（仮題）／Vap／¥5800
- ゼノギアス／スクウェア／価格未定
- 育て！蘭丸君／(株) アルファ・オメガソフト／価格未定
- タイガーシャーク／ゲームバンク／¥3800
- たまごっち（仮）／バンダイ／価格未定
- ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
- ダンジョン・マスター(仮題)／ビクターインタラクティブソフトウェア／ビクターソフト／価格未定
- チョコボの不思議なダンジョン／スクウェア／価格未定
- CHILL（仮称）／EAV／¥5800
- デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ／イマジニア／価格未定
- 鉄拳 3／ナムコ／価格未定
- DEAD OR ALIVE（仮）／テクモ／価格未定
- DOOPERS／サイバーテックデザイン／価格未定
- ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 彩(いろどり)のラブソング／コナミ／価格未定
- ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
- バーチャルリモコン(ヘリポートI)／スリーディ／価格未定
- ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定
- VIPER(仮題)／ギャガ・コミュニケーションズ／¥5800
- BOUNTY ARMS／データウエスト／¥6800
- バウンティソード・セカンド(仮)／パイオニアLDC／価格未定
- Bust A Move／エニックス／価格未定
- パチンコホール ～新装開店～／ネクストン／¥6800
- バックガイナー／ビング／価格未定
- BUCKLE UP!／シャングリ・ラ／¥6600
- バトルスポーツ／アクレイムジャパン／¥5800
- ひとつや ふたつ…　いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800
- 秘密結社Q／ライトスタッフ／価格未定
- 飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800
- ファイナルチューン（仮）／元気／価格未定
- ファンタスティック・フォー／アクレイムジャパン／¥5800
- FENSER／サイバーテックデザイン／価格未定
- ブリーディングスタッド2（仮）／コナミ／価格未定
- プレステボンバーマン（仮称）／ハドソン／価格未定
- ブロークンヘリックス／コナミ／価格未定
- PROJECT CHAOS／サイバーテックデザイン／価格未定
- FRONT MISSION ALTERNATIVE／スクウェア／価格未定
- ボールディランド／バンプレスト／¥6800
- ボトム オブ ザ ナインス2／コナミ／価格未定
- マイクロマシーンズ／ナムコ／価格未定
- 魔導都市エルピス／バンプレスト／価格未定
- メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
- メタルフィスト／EAV／¥5800
- モータルコンバット・トリロジー／ゲームバンク／¥3800
- 厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
- 悠久幻想曲2（仮）／メディアワークス／価格未定
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
- RAYMAN2（仮）／UBIソフト／価格未定
- ロストワールド ジュラシックパーク／EAV／¥5800
- ロボトロンX／ゲームバンク／¥3800
- ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～／SCEI／価格未定

3DO 3DO

発売日未定のソフト

- キッズTV／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
- スターファイター(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
- バトルスポーツ(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定

PC-FX PC-FX

97年発売のソフト

- 97年秋　ああっ　女神さまっ／NECホームエレクトロニクス／¥8800

発売日未定のソフト

- 卒業R／NECアベニュー／価格未定
- 天外魔境III　NAMIDA／ハドソン／価格未定
- ペブルビーチの波涛(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定
- 負けるな! 魔剣道Z／フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス／価格未定
- MASTERS 遥なるオーガスタ3(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定
- みにまむなのにっく／スタジオOX／NECホームエレクトロニクス／価格未定
- ルルリ・ラ・ルラ／NECホームエレクトロニクス／¥7800

PCエンジン PC

発売日未定のソフト

- デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2 [18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800

ネオジオ NEO・GEO

発売日未定のソフト

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 幕末浪漫　月華の剣士／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- パルスターブラスト／エス・エヌ・ケイ／価格未定

NEO・CD ネオジオCD

10月発売のソフト

- 30日　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／¥6800

発売日未定のソフト

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 得点王　炎のリベロ／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- NEOアクションゲーム（仮称）／ハドソン／価格未定
- 幕末浪漫　月華の剣士／エス・エヌ・ケイ／価格未定

- 97年未定 ツインビーRPG／コナミ／価格未定
- 97年未定 テイルズ　オブ　デスティニー／ナムコ／価格未定
- 97年未定 DEBUT 21／NECインターチャネル／価格未定
- 97年未定 道化師殺人事件／リバーヒルソフト／価格未定
- 97年未定 true/real/fantasy（仮）／ドリームキューブ／¥5800
- 97年未定 Nightmare Project 〈YAKATA〉／アスク講談社／価格未定
- 97年未定 NO ë L～La neige～／パイオニアLDC／価格未定
- 97年未定 ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
- 97年未定 ブリガンダイン 幻想大陸戦記／イースリースタッフ／¥5800
- 97年未定 メタルギアソリッド／コナミ／価格未定
- 97年未定 LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定
- 97年未定 ワンダー3／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥5800

98年発売のソフト

- 98年春　あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
- 98年春　アンシャントロマン～Power of Dark Side～／日本システム／¥6800
- 98年春　英雄志願 Gal Act Heroism／マイクロキャビン／¥6800
- 98年春　ガーディアンリコール／エクシングエンタテイメント／価格未定
- 98年春　快刀乱麻／イマディオ／価格未定
- 98年春　銃夢　～火星の記憶／バンプレスト／価格未定
- 98年春　Go! Go! ターボキッズ／TGL／¥5800
- 98年春　ジャングルパーク／バンダイビジュアル／¥4800
- 98年春　タイムボカンシリーズ ボカンですよ／バンプレスト／¥5800
- 98年春　七英雄物語／バンダイビジュアル／¥6800
- 98年春　ヒロイン・ドリーム 2／マップジャパン／価格未定
- 98年春　僕のプリンセス　迷宮のエフィカス／元気／価格未定
- 98年春　ミサの魔法物語／サミー／価格未定
- 98年春　みつめてナイト／コナミ／価格未定
- 98年春　リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800
- 98年夏　SYNCHRONICITY（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
- 98年夏　トゥルー・ラブストーリー2／アスキー／価格未定
- 98年夏　THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
- 98年冬　トランスフォーマー ビーストウォーズ／タカラ／¥5800
- 98年未定 ARKS1000 ～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフインベンション／価格未定
- 98年未定 アドヴァンストV.G.2（仮）／TGL／¥5800
- 98年未定 クーリエ・クライシス（仮）／BMGジャパン／価格未定
- 98年未定 最終電車／ヴィジット／価格未定
- 98年未定 SHADOW TOWER／フロム・ソフトウェア／¥5800
- 98年未定 ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部／T&E SOFT／価格未定
- 98年未定 卒業III～Wedding Bell～／小学館プロダクション／価格未定
- 98年未定 ダブロー・イ・ゼロウ／小学館プロダクション／価格未定
- 98年未定 爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド（仮）／Tears／価格未定
- 98年未定 パラダイスロスト／アスキー／価格未定
- 98年未定 ぼのぼ～ど／アミューズ／¥4800
- 98年未定 METARL DREAD／バンダイビジュアル／¥5800
- 98年未定 メルト～フューチャリングエディ by アイアンメイデン／マップジャパン／価格未定

1月発売のソフト

- 中旬　Screamer2（仮）／Tears／¥5800
- 中旬　トゥーム・レイダー2／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
- 下旬　ネクタリス（仮称）／ハドソン／価格未定
- 未定　オーバーブラッド2／リバーヒルソフト／価格未定
- 未定　キョロちゃんの大冒険（仮）／トミー／¥5800
- 未定　重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定
- 未定　なげっと～激録！プルプル商店街～(仮)／アクティアート／価格未定
- 未定　バイオハザード 2／カプコン／価格未定
- 未定　PARANOIA SCAPE／マチルダ／¥5800
- 未定　ロスト チルドレン／ゲームバンク／¥5800
- 未定　湾岸トライアル／パック・イン・ソフト／価格未定

2月発売のソフト

- 26日　精霊召喚 ～プリンセスオブダークネス～／翔泳社／¥5800
- 中旬　究極クイズ　こたえてプリーズ(仮)／Tears／価格未定
- 未定　激突!! スキーバトル／アイマックス／¥5800
- 未定　The Legend Of Heroes」白き魔女 もう一つの英雄たちの物語／GMF／¥5800
- 未定　テナント ウォーズ／キッド／¥5800
- 未定　どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800
- 未定　Project-V 6(仮称)／ゼネラル・エンタテイメント／¥5800
- 未定　RAVAGE D.C.X／ウイネット／¥5800

3月発売のソフト

- 未定　真髄・碁仙人／J・ウイング／¥8900
- 未定　新日本プロレスリング　闘魂烈伝3／トミー／価格未定
- 未定　装甲騎兵ボトムズ　前編（仮称）／タカラ／¥5800

4月以降発売のソフト

- 未定　The Legend Of heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー(仮称)／GMF／¥5800
- 未定　探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／価格未定
- 未定　The Legend Of Heroes 英雄伝説4 紅い雫(仮称)／GMF／¥5800

発売日未定のソフト

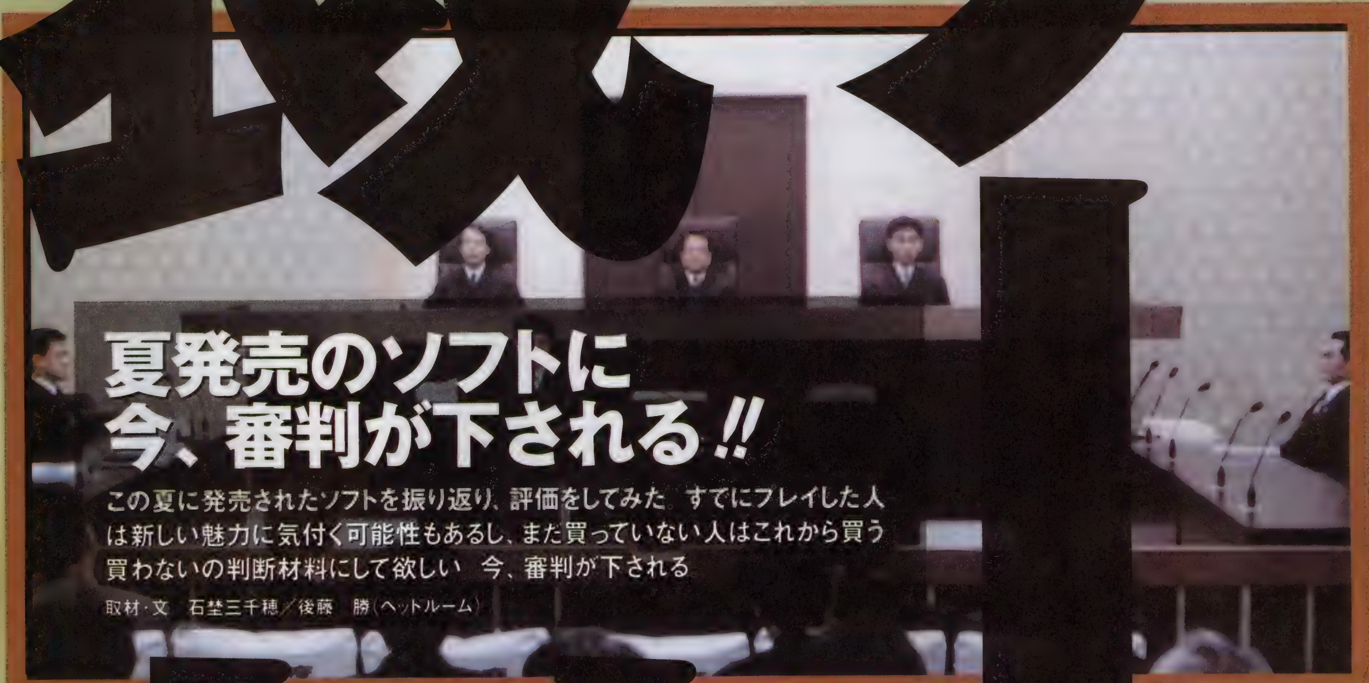
- 青山ラブストーリーズ／コナミ／価格未定
- ASTRO NOKA(アストロノーカ)／エニックス／価格未定
- いくぜ！ぶたゲー／シャングリ・ラ／¥6600
- 囲碁／アスキー／¥6800
- ウォークラフトII：ダークサーガ／EAV／価格未定
- SNKファン-CD　餓狼伝説編(仮)／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- EGGS OF STEEL（仮）／エニックス／価格未定
- NHL Breakaway／アクレイムジャパン／価格未定
- NHLオープンアイス（仮称）／ゲームバンク／¥3800
- NBAパワーダンカーズ3／コナミ／価格未定
- 王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定
- オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定
- オメガブースト／SCEI／価格未定
- GRUDA／サイバーテックデザイン／価格未定
- 監督～男と女の物語／トンキンハウス／価格未定
- ゲーム日本史　～天下人　秀吉と家康～／光栄／¥6800
- 幻想水滸伝II／コナミ／価格未定
- コマンド&コンカー コンプリート／ヴァージンインタラクティブ／価格未定
- THE HIVE WARS／ケイエスエス／¥6800
- ザ・マッチゴルフ／ズーメックス／¥5800
- サムライスピリッツ 天草降臨／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称)／カルチャーブレーン／価格未定


BLACK MAGIC
Windows95日本語版 対応
標準価格
¥9,800(税別)
●OS／Windows95日本語版 ●CPU／ペンティアム100MHz以上 ●ディスプレイ／640×480ドット以上／256色以上表示可能ディスプレイ ●メディア／CD-ROM（CD-ROMドライブ／2倍速以上推奨） ●メモリ／16MB以上（32MB推奨） ●音源／MIDI対応（Windows95サウンドシステム対応） ●その他／マウス
WIZ 株式会社ウィズ 東京都台東区東上野1-2-12共栄ビル2階 TEL.03-5688-1651
●ソフトの内容、価格は予告なく変更することがあります。 ©1997 士郎正宗 青心社 WIZ



90%な大発見!?
100%じゃなくたっていいと思えたら
ラッキーだね。
心の中だって
ちょっとはゆとりがあった方がいいし
90%完全な新しい発見をしてみよう。
音楽だって同じこと。
90%も感動出来れば、
ちょっとはそこらでおおいばりだ。
ゲーム＋音楽の楽しさは90%でも大満足。
ファーストスマイル・エンタテイメントは
心に残った音楽を、
大切にしたいと考えています。
first smile entertainment
10月17日発売
オフィス麗 サウンドドラマ
“マガジンスペシャル”で好評連載中の「オフィス麗」のドラマアルバム。宮村優子・佐久間レイ・根谷美智子・上田祐司の豪華キャストで送る3Dスペシャルドラマ。宮村優子が“えみる”で歌うテーマ曲も収録。
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10018
ブレス オブ ファイア III ドラマアルバム（仮）
「宮村優子の直球で行こう!」内でOAされたラジオドラマ全9話に、スペシャルドラマ1編を収録したドラマアルバム。ニーナ役の声優氷上恭子が歌うドラマのイメージソングも収録。
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10019
スーパーロボット大戦F
オリジナルサウンドトラック＆アレンジ
大人気シリーズ最新作のオリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム。ゲームに使用されるオリジナル楽曲に、アレンジ曲4曲と水木一郎の歌うスーパーロボット大戦Fイメージソングを収録。
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10014
発売中
スーパーロボット大戦Fイメージソング
熱き血が勇気に
～ロボットジェネレーション讃歌～
スーパーロボット大戦Fニューキャラクターテーマ
マジンカイザー
新曲、水木一郎が歌う“熱き血が勇気に”と“マジンカイザー”に、水木一郎・影山ヒロノブの“熱風!疾風!サイバスター”、“熱き血が勇気に”のカラオケを収録。
定価¥1,020（税抜¥971）FSDA00001
ブレス オブ ファイア III
オリジナルサウンドトラック
ゲーム中の楽曲よりオリジナル楽曲を26曲厳選、さらに、MIDIアレンジを施した楽曲を4曲と、エンディングボーカル1曲を収録
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10015
MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER
オリジナルサウンドトラック
ゲームで使用された楽曲を完全収録、さらに、カプコンサウンドチームがMIDIアレンジした楽曲を1曲ボーナストラックとして追加収録
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10017
好評発売中
リアルサウンド～風のリグレット～
The Music
飯野賢治作詞・鈴木慶一歌唱の「天気予報の歌」を含む全27曲を収録したオリジナルサントラ。
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10013
サウンドコミックスF.O.X
園田・桐島のW樹が送る詩とファンタジーの世界を、今超人気の声優達が演じた心暖まるドラマアルバム。
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10012
スーパーロボット大戦ボーカルコレクション
ROBONATION. 1
水木一郎と影山ヒロノブ、MIOが蘇らせた新録音全12曲、キミの魂をまた熱くする!!
定価¥2,548（税抜¥2,427）FSCA10004
女神異聞録～ペルソナ～
オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム
ファン待望のアルバムが2枚組でついに登場!ボーナスCDが付いたお買得盤
定価¥3,568（税抜¥3,398）FSCA10003
●アルバム同封のアンケートハガキを送っていただくと、当社最新情報やプレゼントなどを掲載した情報紙をお送りしております。また、e-mailでのご意見、ご感想もお待ちしております。●当社広報誌“笑顔一番”を販売協力店にて配付中。店頭およびCDコーナーのPOPをチェック!
発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント株式会社　TEL.03-3320-4034/e-mail:first@sa2.so-net.or.jp　販売元：(株)ポニーキャニオン

ゲーム裁判



夏発売のソフトに
今、審判が下される!!

この夏に発売されたソフトを振り返り、評価をしてみた。すでにプレイした人は新しい魅力に気付く可能性もあるし、また買っていない人はこれから買う買わないの判断材料にして欲しい。今、審判が下される。

取材・文　石埜三千穂／後藤　勝（ヘッドルーム）

 写真提供／共同通信

被告 リアルサウンド～風のリグレット～

SS ●ワープ●97年7月18日●6400円(4枚組)
●インタラクティブサウンドドラマ

画面がなく、音だけでプレイするゲーム。プレイヤーは主人公野々村博司となり初恋、出会い、別れを経験するラブストーリー。



一審 弁護側と検察側による冒頭陳述

弁護側 画面を使わないというアイデアを発明しただけで評価に値する



白滝明央
「広告批評」編集部に勤務して8年。あくまでフツーの人の視線で世の中の広告を眺めるように努めている。

●アイデアだけで○をつけます。子供はどうか知らないけど、僕らぐらい大人になってしまうと、ゲームに求めるものは"高得点を競う"とか"幸せな結末を迎える"ということではなく、いままで味わったことのない感覚や感情が引き出されていく瞬間になってくる。これだけゲームの裾野が広がってくると、ドラマや映画、芝居、ともすると、歌舞伎のようなものとも対抗していかなくちゃならなくなってくると思う。そんな中でいままで存在した物語や文法、方法論を踏襲していったら、とても映画にはかなわない。ゲームはゲームの文法を見つけなければいけないな、と常々思っていましたから、このアイデアを全面的に支持します。たしかにストーリーは甘いかもしれない。でも新分野を1つ開拓した。これは明らかに発明です。

検察側 ソフトの出来はいいが、ラジオドラマにしか聴こえない



稲越 一之
株式会社メッセサンオーコンシューマー仕入れ担当。ソフトを見極める鋭い目には定評有り。

●日本人は"見えないものにはお金を払わない"ところがあると思うんですよ。だから、『弟切草』程度のものでいいから、絵を入れてくれればもっと売れたんじゃないかと思います。

逆に、流通の立場から言わせてもらえば、そのほうが売りやすかったんです。もちろん、あえて音だけにした、という主張はわかりますよ。でも、一般の人はそれじゃついていけません。秋葉原じゃそれなりに売れましたけど、郊外のフランチャイズ店とか、特に悪かったみたいですからね。

もともと飯野さんは流通のことかも考えてゲーム作ってた人なんですけど、サターン陣営に移ったあたりから、芸術路線に傾いていったみたいですね。それならそれで、声優も無名な人を起用する気概を見せてほしかったような気もします。あのキャスティングも……どうなんでしょうねえ？

ソフトとしては普通によく出来てると思いますよ。音もいいし、選択肢のレスポンスのよさとか、感心しますよね。ただ……やっぱり、ラジオドラマにしか聴こえないんですよ。それだけのソフトに6千円出せるのか？ ってことでしょう。

調書

■発売前の期待度ランキング
10位(本誌8月号)
■発売後のランキング最高位
登場せず
■推定販売本数
7万3000本
■実売価格
2980円(税別)

なんでもかんでも問題提起 1

ゲームCM

最近、よく見るゲームCM。各社の個性はあるが、共通しているのはゲーム画面ではなく、生活のシチュエーションをメインに描いている点。でもいくらCMが面白くても大切なのはゲームの中身。CMはユーザーの貴重な情報源だから、面白いCMはもちろん、もっと斬新で面白いゲームを期待したい。



↑なかでも一度見たら忘れないSCEのCM。あのPSマークが出る音だけでつい見ちゃうよね

なんでもかんでも問題提起 2

コンビニ販売

デジキューブのコンビニ流通。本当にユーザーはソフトを購入しているのか。実は今年5月の時点で、累計販売個数500万個突破というデータがある。商品の価格と入手の便利さ。当初言われていたような既存の流通との競争原理は働いていない気もするが。ユーザーにとってはより安く便利に手に入れば言うことなし、ではある。



↑昨年11月からコンビニに置かれている専用棚。モニターからは最新ゲーム情報が流れる

二審 読者による控訴

GOO

●ずっと画面を見ている必要がないので楽です！ ストーリーも面白く、声優陣が上手なので気に入りました。
(神奈川県 小泉七香)

●ストーリーにグッときました。野々村博司＆プレイヤーが終盤に知らされる事実には少し驚きました。
(大阪府 あるあるアルル)

●1.ストーリーはもちろんとして、新しいジャンルを世に送り出してくれたこと。2.画面がないのに脳裏に浮かぶ最高のビジュアル。
(兵庫県 ワープユーザー)

●ななちゃんにほんとに恋をした。
(京都府 まんぞう)

●音だけのゲームというだけあって6400円はさすがに高いという感じがする。でも、内容はさすがワープというだけあって、手が込んでいて。素晴らしい良作そして名作でした。
(山形県 五十嵐好造)

BOO

●オートセーブだからいつでも中断できると思っていたが、タイミングがつかめず最後までやり通して疲れた。
(神奈川県 神谷智之)

●ファミ通レビュー(笑)。
(千葉県 SECRET)

●有名タレントのおかげで感情移入できなかった。
(滋賀県 木下雅夫)

●選択ポイントのある場面が×。主人公が勝手に判断してしまうし……。
(東京都 平松孝行)

●終わり方が不満。
(神奈川県 林家ぺーぺー)

判決

勇気ある実験としては評価すべきだが、決定的に需要がなかった。誰に売るのかという、ターゲットの曖昧さがキャスティングに表れているともいえる。

メーカーのコメント

貴重なご意見ありがとうございます。賛否両論あるところだと思いますが、プレイされた人の多数から「この良さはやってみなければわからない!!」という感想をいただいています。偏見をなくして是非プレイしてみてください。

©1997 WARP

被告 攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～

PS ●SCEI●97年7月17日●5800円
●3Dアクションシューティング



士郎正宗原作「攻殻機動隊」が3Dシューティングとなってゲームに登場。プレイヤーはフチコマを操り、ミッションをこなしていく。

検察側 サウンドは最高なんだけど、ゲームはすぐ飽きちゃった…。



千葉麗子
●株式会社CherryBabe代表
●デジタルコンテンツ＆プロジェクトデザイナー

●友達が恵比寿のテクノなイベントに行って来たんですよね。音楽はほんと最高。サウンドトラックもよかったし。でもシューティングとしてはどうかというと、すぐに飽きちゃった。基本的にシューティングはあまりプレイしないのもあるけど理由はそれだけじゃないと思うのね。アニメ・漫画のゲーム化って原作よりよくなったモノは見たことない、というか出会ってない。エヴァもそうだけど私の場合アニメとかで大作だとそれで満足してゲームやる気しないのよね。これもすぐ飽きた理由の一つだと思うの。シューティングゲームとしてとらえた時、原作を越える何かがあってこそゲームにはまれるんじゃないかな。

一審 弁護側と検察側による冒頭陳述

弁護側 敵を撃つこと自体はどうでもいい。動かすことが気持ちいいんです



白滝明央
「広告批評」編集部に勤務して8年。あくまでフツーの人の視線で世の中の広告を眺めるように努めている。

●期待してましたから、ソッコーで買いましたよ。感覚的には面白かったですね。壁を登ったり、ひっくりかえったり、キューンて横すべりしたり。ああいう感覚はいままでなかったから。シューティング部分に至るまでの演出や、冒頭のアニメーションもさすがに凝っていて、いやが上にも期待感を盛り上げますし。特筆すべきはやっぱり音楽でしょう。だんだん気分が高揚して、トランスに誘うようなミュージック。気持ちいいですよ。このゲームだけは部屋を暗くしてヘッドフォンつけながら大音量でやってます。こうなるとむしろ敵を撃つことはどうでもよくて、あの世界のなかで好き勝手に動き回れるという、原始的な欲望を満たしてくれる。案外『マリオ64』に近いかも。シューティング部分のもの足りなさをとやかく言う人もいるようですが、何か「小さいこと言ってるなあ」って感じですね。これをシューティングと思っちゃいけない。ただ動くというところの快感を味わうべき。「攻殻…」の原作だって、そういうドラッグ・ハイみたいな感覚で満ちているわけでしょ。それで十分じゃないですか。はははは。

調書

■発売前の期待度ランキング	登場せず
■発売後のランキング最高位	登場せず
■推定販売本数	7万8000本
■実売価格	5220円(税別)

なんでもかんでも問題提起 3
イベント

ゲームイベントは、今まで東京でのみ行われることが多かった。しかし一都市のみの開催で良いのか？今後は昨年のセガ、今年のプレイステーションフェスティバルのように全国各地で開催されるイベントに期待したい。ユーザーはゲーム情報が入手出来る機会があればあるほど嬉しいのだから。

↓9月の5～7日に開催、来場者14万人を数えた東京ゲームショウ。全員が来れれば問題ないが



二審 読者による控訴

GOO

●ムービーは最高！　キレイ。だけど、バトーの声はイヤ。（長崎県　ほほ香織）

●「フチコマ」の動きがすごくなめらかで、隠れながら撃つ感じがスリリング。（大阪府　えのきだけ）

●"フチコマ"がスピーディで動きもなんとなくコミカルなところ。（愛知県　尾崎方俊）

●完璧なまでに完成されたムービーとサウンド。（新潟市　愛弓にかけろ！）

●めまいをするような視点感覚。（神奈川県　笠雅志）

●音楽。（長崎県　保谷真一）

●マイキャラの動きが地味。（和歌山県　ねこまんま）

●はりつきと光とヘソがいい。（沖縄県　仲松雅治）

BOO

●シューティングがキツイ(私にとっては)のはいいんだけど、次に何するの？　ってトコ。（東京都　阿祥）

●難しい。しばらく何度も死んでいた。（北海道　華月紫音）

●簡単。（北海道　T・Mマット）

●いやでも壁にくっつく。（滋賀県　溝畑正人）

●トレーニングモードで、どういうところで判断しているのかわからない。（長崎県　エネミー）

●上と下とがわからなくなる。（東京都　北林徹）

●慣れるまで大変。（山口県　KUNI）

なんでもかんでも問題提起 4
木曜日発売

SCEが7月、セガは9月からソフトの金曜日発売を木曜日に変更した。木曜日に売り切れてもすぐに発注、補充できるシステム、ゲームのメディアがカートリッジからCD-ROMになって、リピートビジネスが出来るようになったのが理由。より早くユーザーに商品を届けることができるようになった。うん全然問題ないですね。



↑木曜発売で一番世間を騒がせたのはやはりダビスタ。売り切れでコンビニを走り回った人も

メーカーのコメント

サウンド(テクノ)、アニメもご好評いただいておりますが、なんといっても一番の売りはフチコマの壁に貼りつく新感覚アクション。ゲームクリアのポイントはただ、撃ちまくるのでは無く、フチコマをどう操るかにつきるのです。つまり、アクション要素が重要なのです。まだクリアーしていないプレイヤーの方々は、マップの地形を生かし壁を最大限に利用して、ゲームクリアを目指して下さい。最高のフチコマ使いを目指して。

判決

洗練されたイメージでゲームの幅を広げたゲーム内容もそのイメージを裏切っていない。しかし、難しさ、単調さで、そのメリットを活かしきれなかった。

©Sony Computer Entertainment Inc.／講談社／士郎正宗

被告 ラストブロンクス

実在の街をモチーフとした街並みにそれぞれ違った武器を携えたキャラクターなど今までの格闘ゲームとは一線を画する。

SS ●セガ・エンタープライゼス●97年8月1日●6800円
●格闘アクション



一番 弁護側と検察側による冒頭陳述

弁護側 「世界観の現実っぽさ」が格闘ゲームの中でも素晴らしい



千葉麗子
●株式会社CherryBabe代表
●デジタルコンテンツ＆プロジェクトデザイナー

●もともと格闘ゲーム（SNKものは得意：サムライスピリッツ・キングオブファイターズetc）は大好きなのね。もちろんラストブロンクスもアーケード版で燃えてたわ。特にラストブロンクスはケンカ系だしそこがまた好き。（笑）武器を使ったモーションもすごいし。キャラ全員がそれぞれの武器を持っているからキック、パンチとか技の動きもよくて納得できる。でも一番のポイントは世界観の現実っぽいところじゃないかな。だからこそ一層熱くなれるし。移植も良く出来ているし、いいゲームです。

検察側 ゲームはさすがにセガの水準だが全体のイメージがチグハグ



稲越 一之
株式会社メッセサンオーコンシューマー仕入れ担当。ソフトを見極める鋭い目には定評有り。

●オープニングが……ねえ。どうしてあんなアニメにしたんでしょう？ まあ、やってみようという気持ちもわからないではないんですけど、実際問題、あれで喜ぶ人って誰もいないんじゃないですか？ わざわざ2枚組にしたっていうのも解せませんし。それで6,800円ですからね。コスト・パフォーマンスが悪いですよ。

まあ、ゲームそのものはさすがにセガの水準というか、それなりにきちんとしてると思います。ただ、オープニングも含めて、全体のイメージがなんとなくチグハグになっちゃった、という感じですね。

もともとわりと小粒なタイトルですし、セガもとりたててプッシュしてなかったみたいですから、過剰に期待するのもどうだろう、というところではあったんですけど。それにしても、売れてませんね。

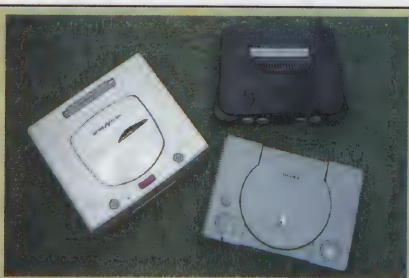
ポリゴンってもの自体、もう目新しいものじゃなくなっているでしょう？ だから、3D格闘そのものが飽きられつつある、という面はありますね。『バーチャ3』の辛さにしてもそうなんですけど、この、サターン版『ラストブロンクス』の不調が、現在の格闘ゲーム全体の状況を象徴しているような気もします。

調書

■発売前の期待度ランキング
登場せず
■発売後のランキング最高位
登場せず
■推定販売本数
11万5000本
■実売価格
3980円(税別)

なんでもかんでも問題提起 5
統一ハードの可能性とソフトの価格

他にもゲーム機はなぜ統一ハードにできないの、なぜソフトは5800円もするの、といろいろ問題はあるように思う。確かに各ゲーム機の文化があり競争原理が働いたからこそ現在の状態にまでなってはいるが。しかし音楽ソフトには統一されたCDという規格があり、1本3000円である。



⬆左からSS/PS/N64。それぞれ新世代機、拡張カード、DDに期待しているユーザーも多い

二審 読者による控訴

GOO

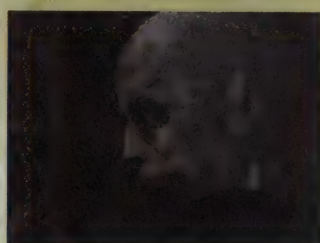
●コマンド入力が簡単で、初心者でも楽しめる。（香川県 福井英貴）
●アーケードとほとんど変わりなく移植できていた。（岡山県 山本敬介）
●動きがなめらかですごく良い。（埼玉県 内田浩之）
●ナギ様。（千葉県 中近東）
●ナギ姉さんかっこ良すぎ。東京がなつかしい（北海道在住のため）（北海道 るりるり）
●スペシャルディスクの話の多さに驚いた。（滋賀県 土星人）
●トレーニングモードで自分の入力したコマンドが表示されるところ。（兵庫県 桑門秀典）

BOO

●SOUND関係が迫力不足。（埼玉県 バード岩間）
●ロードする回数が多い。（東京都 Mr.サマー）
●アニメ絵のキャラ。（北海道 西田繁樹）
●サターンモードのエンディングムービーが、なぜかすごくみぢかい。（北海道 ゆらぼう）
●2枚目のディスクは不要。（京都府 原嶋良和）
●トレーニングモードで技の選択が面倒なところ。（兵庫県 桑門秀典）
●リプレイがないので、美しく勝とうという気が失せる。（北海道 るりるり）
●操作性がイマイチ。『VF2』のほうが良かった？（香川県 福井英貴）

なんでもかんでも問題提起 6
移植モノ

PS→SS、あるいはSS→PSのようにコンシューマ間での移植について考えたい。どちらか一台しか持っていない人は待ち望んでいたタイトルが自分の持ってるゲーム機でできるわけだから嬉しい。両方持ってる人はどうだろう。なんか浮気されたみたいでちょっとイヤな感じがするのかな。でも移植によってそのタイトルがよりバージョンアップされていれば両方手に入れたいとも思うよね。逆に全然良くなっていなければ買う必要はないよね。結論としては、移植するのであれば必ずバージョンアップして発売して欲しいというところかな。



➡バイオハザードSS版。SSで遊びたい人より既にPSで遊んでしまった人が多かった例

メーカーのコメント

登場キャラクターが女性に人気が高かったからか？開発陣の情熱充填200％のサービス満点ソフトに仕上がりました。技術的にも最高峰に位置するクオリティで、みなさんご指摘の滑らかな動きや遜色無い移植度を実現しました。

判決

対戦格闘ゲームとしては十分佳作といえる内容だが、販売戦略、ターゲット設定、サターン版オリジナルの演出に疑問が残る。もっと売ることができたはず。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997
©CAPCOM CO.,LTD

被告 みんなのGOLF

タイトル通り誰もが気軽に遊べるゴルフゲーム。口当たりは非常にソフト、それでいながら勝負の世界のシビアさも楽しませてくれる。

PS ●SCEI●97年7月17日●4800円●スポーツ



一審 弁護側と検察側による冒頭陳述

弁護側 なんてったってこのタイトルが素晴らしい。さすがですよ



白滝明央
「広告批評」編集部に勤務して8年。あくまでフツーの人の視線で世の中の広告を眺めるように努めている。

●勤め人が帰宅後にちょっとだけ楽しめるゲームですね。僕はゴルフゲームをあまりやったことがないんです。ゴルフ知らないし。だけど、これは僕のような初めてトライする人をさらっていったところが、さすがだなと。なんてったってネーミングがいいね。いままでのゲームってゴルフ好きのオヤジしか刺激してこなかったじゃない。シミュレーター的に複雑化していく、そこが敬遠される原因だったと思うんだけど、その間隙をつかんだのはすごい。タイガー・ウッズが出てきて、ゴルフに何かあるぞとみんなが思い始めたときに出てきたわけでしょ。開発段階からこのタイトルだったとしたら、大したものですよ。実際やってみたら、すごくベーシックなのに面白いし。いいなあ、と。

弁護側 バランスがいい。ゴルフゲームとしては異例の売り上げ記録ですよ



稲越 一之
株式会社メッセサンオーコンシューマー仕入れ担当。ソフトを見極める鋭い目には定評有り。

●とにかくバランスがいいですね。操作性もいいし、コースも多いし、爽快感もある。加えて、コスト・パフォーマンスが最高と来てますからね。売れるのもうなずけます。

安心して遊べるゴルフゲームとしては、『ナムコクラシック』以来の傑作という気がしますね。まあ、長いことT&Eの遅いゴルフゲームのイメージに慣らされていたぶん、余計に気持ちよく遊べるのかもしれません(笑)。

あとは、メモリーカードの読み込みがもう少し早ければ言うことないんですけど。

実際、ゴルフゲームとしては異例の売り上げを記録してますよ。それでなくても最近のゲームは初動だけは派手に売れるけど、すぐにパタッと止まっちゃうものが多い。

ところがこのゲームの場合、予想を楽々上回ったばかりか、今も地道に売れ続けていますから。やはりそのタイトル名のとおり"みんな"に受け入れられるゴルフゲームなんでしょうね。

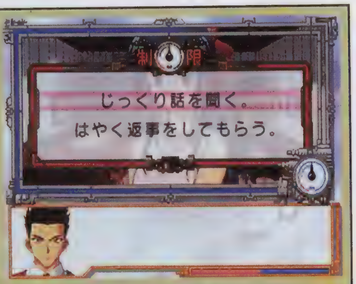
あの、"チタン"のCMもなかなかよかったですしね。余談ですけど、あの"チタンコントローラ"置いてないですかっていう問い合わせ結構ありましたからね。

調書

■発売前の期待度ランキング
登場せず
■発売後のランキング最高位
4位(本誌10月号)
■推定販売本数
47万5000本
■実売価格
4315円(税別)

なんでもかんでも問題提起 7
シリーズ作品

シリーズ化。システムやキャラを継承しているもの、全く異なるものと様々だが、1作目がそれなりに売れている訳だし期待してしまう。安易に売れるから、制作が楽だからといった理由では出して欲しくない。キャラが2人増える、豪華OPが付く、人気声優の起用、ではゲーム業界さびしすぎます。



⬆サクラ大戦2。ストーリー重視の作品だがレッドカンパニーだけにユーザーも安心して期待

なんでもかんでも問題提起 8
未来の可能性

21世紀のゲーム。本体は256bit？メディアは見知らぬ金属片？妄想ばかりしてしまうけど未発達なゲーム業界はすごい速さで進化してきた。向かう先が映画になるのか、文化になるのか、形は変わってもゲームの本質って変わらない気がする。一般ユーザーがPSにハマリ、RPGが300万本売れる世の中でも。



⬆簡単ですかね？このRPG。一家に一冊攻略本、ライトユーザーなんて存在しないのかも

二審 読者による控訴

GOO

●キャラクターがかわいかった。(神奈川県　松尾益美)
●"T&E"ものよりもとっつきやすい。(東京都　富永浩司)
●グリーン上のパッドがけっこうむずかしくて凝っている。(群馬県　葛城ミサト)
●本当にやっているみたい。(千葉県　エスパシオ)
●ゲームをほとんどしない私でもカンタンにでき、楽しめた。(徳島県　村上ゆずほ)
●4人で対戦プレイができる。(東京都　シースルー)
●そこそこ本格的。そこそこ簡略。(神奈川県　嶺岸則宏)
●手軽にプレイできてしかも奥が深い。(奈良県　パワプロ君2号)

BOO

●コンピュータに都合のいいプレイが多い。(神奈川県　細島洋紀)
●私にはコンピュータは強すぎる。(東京都　松本康宏)
●各コースごとにセーブができない。(千葉県　のりまゆげ)
●セーブできるとこが少ない。だって18ホール目で固まったもん。(愛知県　1人でもゴルフ)
●アイスマンが強すぎる。(山形県　若木秀和)
●文字の形と、演出の弱さ。日本語をもっと使ってほしい。(静岡県　トーン)
●新しいキャラを入れる際のマッチプレイは飽きる。(北海道　木下かりん)
●入力しづらい(すぐ斜めに入る)。(北海道　ちょろいもんよ)

メーカーのコメント

「みんなのGOLF」っていう名前は、じつは、結構出来上がってから決まりました。それまではぜーんぜん違う名前だったのですが出来てみて、こりゃ「みんなだよ、みんな」って感じだったので、超ドタバタでこの名前に変更しました。でも略すと「みんゴル」が「モンゴル」みたいで、なんか変なサウンドですね。

判決

ゲーマーからゴルフ好きまで楽しめる、バランスのいいデザイン。ゴルフゲームの新たな基本形を確立したといえる。売れているだけのことはある充実ぶり

©Sony Computer Entertainment Inc
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998
©RED 1996,1998

勝訴 やっぱり!?来ましたこのゲーム

公判中のソフトはさておき、ここに挙げたのは前評判通り売れまくっているタイトルの数々。今考えるとそれぞれのゲームに売れている理由がある。陪審（読者）も納得のこのソフト達を検証してみよう。控訴するのはキミだ!?

PS ダービースタリオン

●アスキー●7月17日●5800円
●競走馬育成シミュレーション

ダビスタがPSでできる!



➡『ダビスタ3』の2倍、『96』の10倍、リアルで面白い。（三重県　本屋のけんち）

とにかく「PSで遊べるのが嬉しい」ということのようだ。中毒性が高く、やめられない・とまらない"ダラダラゲー"としての基本を下手にいじらず、グラフィックや音楽の部分を中心にパワーアップした。素直な作りが勝因。

PS モンスターファーム

●テクモ●7月24日●5800円
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション

どんなCDからもモンスターを生み出せる!



➡育成しなくても、誕生させただけで楽しめてしまう。（宮城県　ぴーすけっち）

CDの入れ替えでキャラクターをつくる、というアイデア自体は過去にあったものだが、それを『ポケモン』的な世界観とミックスしたところが秀逸。とにかく自宅のCDからモンスターを誕生させられるシステムが大ウケ!

PS サガフロンティア

●スクウェア●7月11日●6800円
●ロールプレイング

注文通りにハマッてしまった!?



➡技のひらめき・連携・術、すべてがかっこよすぎる。（京都府　今井加代子）

選ぶ主人公により物語の展開が異なるフリーシナリオ、本作から採用された連携など、独自のシステムが激しくユーザーの心を捉えた様子。特に処理の速さが生み出す悦楽的なテンポの戦闘は、合法麻薬といっていいほどだ。

SS スレイヤーズろいやる

●角川書店/ESP●7月25日●6800円
●ロールプレイング

リナのおしゃべりが好きだ!



➡会話が面白い。初心者ですが、ビデオ（映画の）を借りました。（茨城県　裕木のファン）

小説、漫画、アニメと様々なメディアで展開中の「いまどきのライトファンタジー」。その魅力はなんといってもキャラクターにある。彼女らがよく動き、しゃべることにより、原作のテンポを維持できたことが好評価の要因。

PS ストリートファイターEX plus α

●アリカ●7月17日●5800円●格闘

完璧な移植、スーパーキャンセル



おなじみの『S.F.』がポリゴンになっただけですごく新鮮だった。（富山県　You）

初代『スト2』への回帰をポリゴンで、という非常に素直なコンセプトの本作。そのシンプルなゲーム性が万人に受け入れられたのだろう。アーケード版に比べ遜色ない移植の手際のよさも手伝い、好意的意見が多数を占めた。

SS 同級生2

●NECインターチャネル●7月11日●7800円
●恋愛シミュレーション

女の子がチョーかわいい!



➡女の子がとてもかわいい。（大阪府　佐々木啓）

ギャルゲーだけに、グラフィックのきれいさが命。シナリオ密度もやりがいもぐっと高くなっておりハマルこと間違いなし。女の子のバリエーションも豊かできっと誰かお気に入りができる。かわいいキャラクターの勝利。

異論・反論スペシャル　どうなる?中古問題

つい先日CESAを中心とした3団体による中古問題についての記者発表があった。内容は、"中古ソフトを販売するには著作権法上、メーカーの許諾が必要との見解を統一し、今後の中古ソフト販売のルールに反映する"との事であった。販売店側との平行線をたどる中で今後の着地点はどの辺にあるのか?もう一度中古問題について考えてみたい。

問題整理

販売店側
中古は市場拡大に貢献している。
↓
メーカーに頒布権はない

CESA他
中古品は新品のリピート減らし、完全な食い合いとなる。→ソフトメーカーが十分な利益を上げられない状況が生まれ、拡大生産がおぼつき、業界全体が縮小してしまう。
↓
メーカーに頒布権（著作物の複製を売買・貸与する権利）があり、中古販売はメーカーの許諾が必要との見解で今後ユーザー・流通に対し啓もう活動をしていく。

←平行線→

CESAの見解

中古ソフト問題に力を入れる理由は
★現在の野放し状態の中古売買は、著作権者の権益を侵害するものであり、開発者の意欲を損ない、ゲームソフト産業の衰退を招くものです。よって中古問題には力を入れて行きます。

ユーザーの立場に立った場合、いらなくなったソフトはどうするのか、といった問題が発生してきます。それについてどう思われますか。
★CESAゲーム白書によれば、ユーザーの78%の方は使わなくなったソフトを家に保管すると回答しています。あるべき姿だと思われます。

販売店との協議の結論はどの辺にあると思われますか。
★一概には言えません。

回答「(社)CESA」

■メッセサンオー稲越氏はこう見る!

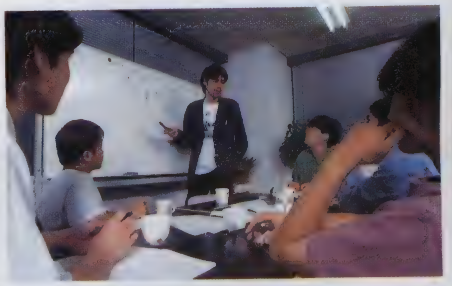
メーカーが自分の利益を守るためだけに大騒ぎしていて、ユーザーがないがしろにされている観はあります。メーカー側と、販売店側とでユーザーのことを考えた着地点を見い出すべきです。

■中古問題まとめ

今回の記者発表は中古問題の根底にある頒布権が大きなテーマ。中古ソフト販売を完全にやめろと言っているのではなく頒布権に基づく販売店側との新しいルール作りを目指している。とは言え、中古市場の主な客層である子供たちの利益を忘れないで欲しいもの。

©パリティビット©1997 スクウェア©ARIKA CO.,LTD.1997, ©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.©TECMO,LTD. 1997©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅
©1997 角川書店/ESP©elf /NEC InterChannel,Ltd.

報告書──その他のソフトは?
ライター朝まで生公判



他のソフトは、どうなの?ということでライター諸氏が集まって座談会を実施。言いたい放題の座談会はゲームに対しての愛を忘れることなく朝まで及んだ。

評価が分かれたゲームはどう?

石埜「ええ、お題は"評価が分かれるゲーム"ってことなんですが……最近、どうですか?」

佐藤「『アーマードコア』とか、売れ行きはどうなんですか?」

植竹「うーん……10万本は超えてるって少し前に聞いたけど。」

武田「販売数って……どうなんですか? 10万本いってないのに、売れた売れたって大騒ぎしてるソフトもありますよ」

石埜「それは、かけた金、前評判とのバランスだろうね」

後藤「今、PSで最低400枚とかいう話もありますし」

佐藤「まあ、『アーマード〜』の場合、ゲームの出来云々じゃなくて、ユーザーを選ぶってことでしょう」

植竹「『クエスト・フォー・フェイム』は、寒かった気が(笑)」

後藤「いや、あれはエアロスミス・ファンにとっては面白いわけで。パラッパのキャラだったらアレ、売れたでしょ?(笑) 日本の問題じゃなくて、アメリカで彼ら、どういうポジションなのか? ってことだろうね」

石埜「多分、矢沢永吉みたいな位置にいるんじゃない?(笑)」

後藤「商品化しやすいのかな。『野茂英雄のメジャーリーグベースボール』みたいな。(笑)」

キャラゲーってどうなの

石埜「そのへん、どう? キャラモノって昔と位置付けが変わって来てない? ファミコン時代は"キャラゲー=クソゲー"って暗黙の了解だったけど」

武田「ユーザーの目が育ってきたってのもあるんじゃないですか。」

石埜「『攻殻機動隊』とか、どう? 先端っぽいイメージで売ってるわけだけど、それでもキャラゲーとしてのイロモノ的先入観からは逃れられない?」

武田「それはあります。キャラゲーにはダメな歴史がありますから、どうしても最初は引いて見てしまいますね」

佐藤「明らかにムービーとゲームが乖離してますよね」

豊田「ゲームが難しいんですよ。キャラゲーというより、名前を借りただけ、という印象です」

佐藤「壁の貼り付きアクションとか、斬新じゃないですか。ただ、普通はその斬新さを活かせるほど上手くなれないという」

石埜「難しさってことを考えると、古きよきゲーム美学みたいなものが、今は逆にマニアックになっちゃってるところがあって。ゲームとして出来がいいってことと、一般性とは別の問題になってきてる。」

ライトユーザーっていない

後藤「結局、ライトユーザーと言うわりにはその定義付けができていっていうか、実体が見えてない。その見えない対象に合わせて、簡単にしてみようとか、ゲーム性なくしてみようとか考えるんだけど、それって結局表面的なことでしかなくて。『エネミーゼロ』とか『バイオハザード』とか、難しいのに売れちゃっているわけでしょ? 初心者にも」

石埜「ライトユーザー向けって、本来、ゲーム特有のお約束を知らなくても楽しめるってことだよね。ところが、いちばん売れてる『FFⅦ』を見てみると、RPGのお約束がてんこ盛りだし、システムも非常にマニアックだったりする。ゲームの一般性ってわからないよね」

佐藤「今の"ライトユーザー向けゲーム"っていうのは、実際のところ、ゲームに興味がない人に売ろうとしているものなわけですよ。もう、その時点で間違ってますね。」

石埜「そこでね、出来はいいのにマーケティングを間違ったやつってのもあるんじゃない?」

植竹「例えば『ガイブレイヴ』。キャラデザインはけっこう子供向けなんだけどシステムは複雑で、もうちょっと、シンプルに遊べたほうがいい。その点が購入者のイメージをつきにくくさせたよね」

豊田「『モンスターファーム』はよかったと思うんです」

佐藤「あれは面白かった」

後藤「テクモだからね、コアユーザーから見れば、ある種B級っていう見込みがあるわけじゃない。ただ、やってみたら面白い。」

佐藤「初めは、所詮『バーコードバトラー』とか『ダビスタ』のモンスター版だろとか思ってたんですけど、その辺の要素が上手くミックスされてますね」

石埜「じゃあ、もっと売れてもいいと思う?」

佐藤「そうですね。買いです」

ゲームユーザーが求めるもの

石埜「ノンジャンル、ニュージャンル的なものについても、PS以降は流れになってるよね。でも、結局『パワプロ』や『みんなのGOLF』が売れてるわけで、実は、ゲームファンは新しいモノなんて求めていないのかな、と。そのへんはどう?」

豊田「普段からゲームやっている人は、新しいゲームには常に飢えてますけどね。……『リアルサウンド』は僕としてはちょっとピンと来なかったんです。」

植竹「出演者が発表になった時にはびっくりしましたよね……。」

石埜「"菅野美穂のライトユーザー"ってのは確実にいるんだけど、そういう人って例の写真集は買っても『リアルサウンド』は買うのかなぁ(笑)」

佐藤「まあ、今のサターン市場にしてみれば大健闘なんだけど」

植竹「それでも『ゲーム天国』にはかなわないわけで……」

石埜「プロモーションに力入れたわりには……という、ね。まあ、新しい試みって逆に慎重になるべき時期なのかもしれない、今の状況見てると」

後藤「結構、反動期ですよね」

豊田「そういう意味では、ベタベタのゲームを出し続けている64はどうなんでしょう?(笑)」

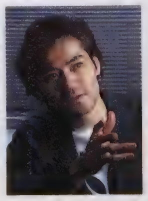
後藤「最初64って、品質の高いゲームを絞って出していくってことでしたよね。それはそれで確かに崇高な理想だなって思ったんですよ。『マリオ』や『ゼルダ』レベルのソフトだけが年間10本。でも実際は……」

石埜「なんかそのセリフ、SFC出すときも聞いたぞ(笑)」

植竹「ここまできて、『ゴールデンアイ』というのも……」

後藤「『ゴールデンアイ』、CMは面白かったよね(笑)」

この後も座談会は
朝まで続いた…。



石埜三千穂
業界最古株級のライター。主に評論系の分野で活躍



後藤　勝
ゲームの真の姿を見抜く自信だけはある暗黒批評家



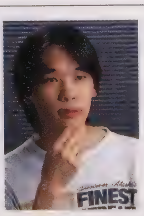
武田　宗典
最近、やっとポリゴンに慣れました。ギャル系苦手



植竹　貴史
最近FXを買うという暴挙をかました2D格闘好き



佐藤　優
ゲーム性よりストーリーを重視する物語至上主義者



豊田　直顕
格闘ゲームとサイコホラー小説を愛する新人労働者

PlayStation

彼女の中の100のケダモノ



イラスト／カナヒス

サイコスリラー＋ハンティングRPG
NOW ON SALE 標準価格5,800円(税抜)
SCPS10039

ゲームデザイン／桝田省治

AGAIN
リンダキューブ アゲイン
Linda³™

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

©Sony Computer Entertainment Inc.
under license from Alfa System,
MARS and NEC Home Electronics, Ltd.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
03-3475-7444

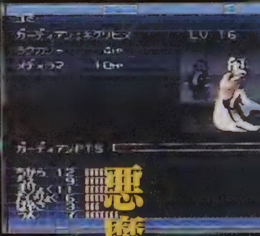
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

女神転生誕生10周年記念
キリヌキ永久保存版

女神転生10年記

ファミコン版女神転生誕生からなんと10年。積み重ねられてきたメガテンワールドの味わい深さはハンパじゃない。女神転生は「知ってるけれど触ったことはない」「ちょっと触ったけどやめちゃった」そんな諸君にも贈るメガテンの魅力大解剖！

構成・文 藤田竜輔



悪魔召喚プログラム

悪魔と会話し、仲魔にして、パソコンにストック、召喚して戦わせたりできる画期的プログラムで、ハンドヘルドコンピュータなどにインストールして使うという設定。メガテンの魅力を支える基本中の基本システムだ。「悪魔は敵であり仲間でもある」という価値観。光と闇、混沌と秩序、プラスとマイナス、作用・反作用のように「思想、立場が対立しているだけ。正解はどこにもない」という世界観。人生観が変わっちゃいそうな凄さである。

悪魔との会話

「遭遇—会話—戦闘or仲魔にする」が悪魔との付き合い方の基本。毎作、会話の内容や口調、性格描写が深く広くなってきている。話がうまく運べば仲魔になるのだが、調子のいいこと言って機嫌を取っても逆に怒らせたり、馬鹿にされたりする。会話選択ではユーザー自身が気つかないところで傾向があり、ほとんど心理テスト。苦手な悪魔、得意な悪魔ができてくる。

ハンドヘルドコンピュータ

最初はノート型だったコンピュータも、よりアクティブかつ近未来的なハンドヘルドコンピュータやアームターミナルに進化。本体端末を腕に装着、繋がったゴーグルを通して悪魔に汚染された外界を捉える。3D&2Dフィールドはこれらを通して見た「主人公の視点」として描かれている。そのため2Dフィールドでは自分の位置表現がジオメトリックなアイコン感覚。このクールなデザインセンスにはホント脱帽。

悪魔合体





悪魔を会話で仲魔にして、邪教の館で合体脱退させ、新しい悪魔を作り出す。最初は2身合体のみだったが、3身合体や剣やアイテムを交えた合体などに進化。より複雑な合体は錬金術や黒魔術的な背徳のカタルシスが濃厚。『真・女神』では「人間を悪魔と合体」なんて言う「相当いけないことをしてる」ダークサイドな感触に震えまくった

悪魔属性

「ライト・ニュートラル・ダーク」の縦軸と「ロウ・ニュートラル・カオス」の横軸によるクロス相関の属性。属性が極端に違う仲魔同士でパーティー編成できないなどの「対立する思想、立場」の世界観がここにも生きている。プレイヤーによっては、ライト・ロウ系悪魔と話すと見下したような態度にムカつき、ダーク・カオス系悪魔だと下世話な感じに好感を持ってしまうなど悪魔たちは自分を写す鏡ともいえる。



KEY WORDS メガテンワールドの魅力とは

メガテン全タイトルわがまま大解剖!

一朝一夕には語り尽くせない
メガテンの魅力をわずか5Pで
超コンパクトにやっちゃうこの企画。
わがままにならざるを得んでしょう。
けど中身は特濃牛乳。資料性高いぞ!



10年前、メガミはここから始まったデジタルデビル物語

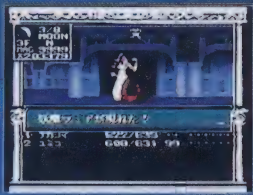


中島朱実　白鷺弓子

女神転生

●1987/9/11●ナムコ/FC
●舞台＝1986年の飛鳥・白鷺塚上のルシファーの大魔宮
●元々は西谷史原作の小説やアニメの『女神転生』を描いたもの。会話や悪魔合体はゲーム化の際に持ち込まれた。武器は剣のみで、悪魔との会話も今見ると超淡泊。オートマッピング機能もまだなかったから、魔法のマッパーがないと結構シンドイ。しかしメガテンワールドのエキスは十分に堪能できる。





今、メガテン原点チェックならコレ!

旧約女神転生

●1995/3/31●アトラス/SFC
●ナムコから発売されたFC版『女神転生』と『女神転生II』のカップリングSFC版。ビジュアルがグレードアップしたのはもちろん、ゲームシステムの改善、イベント等の増加もあり、FC版に比べ扱いやすくなっている。今、メガテンの原点を知るなら是非トライして欲しい。



自ら選択を。世紀末的世界の始まりデジタルデビル物語

女神転生II

●1990/4/6●ナムコ/FC
●舞台設定＝2036年、最終戦争後の東京ミレニアム
●舞台は関東地方のパラレルワールド。進むにつれ「答はひとつじゃない。自分の道は自分で選ぶ」メガテン思想の感触が濃厚になり、自問自答してしまう。ゲーム内ゲームで始まるところなんかもイカス。剣と銃が使えるようになり3身合体も可能に。



ヒーロー　ヒロイン　親友

自分を探す旅 それがメガテン

真・女神転生

●1992/10/30●アトラス/SFC
●舞台設定＝199X年の東京、壊滅後の東京
●ロウ(秩序)ニュートラル(中立)カオス(混沌)という世界観設定がクローズアップ。行動によって主人公の属性も揺れ動き、エンディングも3種類ある。主人公と属性が極端に異なる悪魔は仲魔にできず、悪魔合体で作っても呼び出せない。これらがカタルシスを産む。主な舞台は吉祥寺周辺、新宿周辺、金剛神界、ICBMによる壊滅後の東京、大洪水後の東京。オープニングの吉祥寺で日常的情景からどんどん巻き込まれるゲーム内の井の頭公園で女子高校生の殺人事件が発生するのだが、同時期に同様の事件が起きた時には鳥肌が立った。サイコダイバーの力を借り、精神を冒されたヒロインの精神世界へサイコダイブするくだりがイカス。2身・3身合体に剣合体が加わった。



ヒロイン　ヒーロー

メガテン症候群 人それぞれのハマリ方

[ストーリー征服派]
早くエンディングに辿り着くのに命をかける。二度目はゆっくりやろう。

[邪教の館派]
虜になると、何日でも延々合体の研究に時間を費やしてしまう。

[マップ塗り潰し派]
マップを完成のため、行かなくてもいい所、落ちなくてもいい穴まで。

[武器・防具派]
装備に悩むのも面白さのひとつだ。

[キャラ愛情派]
必要ない仲魔でも捨てられず愛憎地獄にはまる人は多い。

[神話探究派]
もともと妖怪や悪魔好きだと「勉強してみようかな」とゲームを離れ知識を仕入れ、更にハマる。キャラ愛情派のアカデミックな学究路線



ベス　アレフ　ヒロコ

真・女神転生II

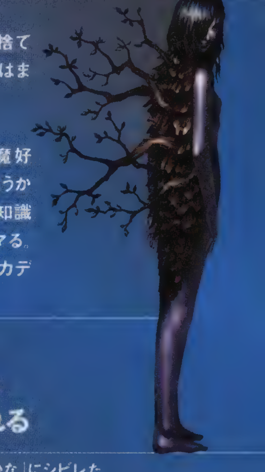
●1994/3/18●アトラス/SFC
●舞台設定＝20XX年。大破壊後、メシア教会支配下の東京ミレニアム
●舞台は『真・I』のその後。こともあろうにロウ側のメシア教団が支配する世界。TOKYOカテドラル、地下世界、魔界、金剛神界などで展開される。『真・I』の日常から少しずれた現代的感覚に比べ、壮大かつ複雑なストーリー&人間関係が本作の魅力。全編を通じて暗雲垂れ込めた感じがヘヴィで良い。2Dフィールドがクォータービューに。パーティーの前列・後列の区別も導入され、合体の時の悪魔の台詞も増えた。エヴァンゲリオンで注目を浴びたユダヤの神秘思想「カバラ」がストーリーのモチーフになっている。

ラストバイブルIII

●1995/3/4●アトラス/SFC
●舞台設定＝前作『ラストバイブルII』から2000年後の惑星
●GB『ラストバイブル』シリーズのSFC版。全編、2Dフィールド。剣技や魔法を学び「ガイア」の力を磨く。事件に巻き込まれ、謎を追求していく。悪魔と続けて会話し、10問突破ごとにレベルの高い魔獣が手に入る「百魔問答」など、なかなか楽しめる内容だ。



RPGの王道もメガテンでやれる



KEY WORDS 悪魔の名セリフ・1 ／「今後ともヨロシク」。合体した悪魔の決めセリフ『真・女神』終盤、魔王ベルゼベブの「今後ともよろしく…とでも言えばいいのかな」にシビレた

最新作!

RONDE～輪舞曲～

●1997／10月中旬予定●アトラス／SS
●魔神転生シリーズ最新作 キャラクターやマップがポリゴンで描写、立体感のあるグラフィックとなった。魂の記憶とリ・インカーネーションをテーマに進むストーリー。西暦2008年8月、日本の遺跡調査隊がアステカの巨大遺跡を発見、数体の彫像を発見したところから物語は始まる



弥勒飛鳥

甘くせつない放課後メガテン

女神異聞録ペルソナ

●1996／9／20●アトラス／PS
●舞台設定＝199X年。聖エルミン学園のある瀬田区御影町
●「if…」とは趣の異なる学園青春モノで、『セベク編』と隠れストーリー『雪の女王編』がある。仲魔は『ペルソナカード』として描かれ、彼らを憑依させて戦う。今作の悪魔合体は「ベルベットルーム」の主人イゴールを介して行われる。2身合体に銃器や防具も含めてあらゆるアイテムを調味料のように加えることができ、合体後に大きな影響を与えられる



主人公
園村麻希

THE OTHER HARD

他のハードへの移植版やゲームボーイ、ゲームギアでもメガテンワールドは広がっている。外伝扱いというより、別のゲームとして十分に楽しめる。

○1992/12/23 アトラス／GB
女神転生外伝 ラストバイブル
○1993/11/19 アトラス／GB
女神転生外伝 ラストバイブルⅡ
○1993/12/25 アトラス／PCE
真・女神転生
○1994/2/5 シムス／MCD
真・女神転生
○1994/4/22 セガ／GG
女神転生外伝 ラストバイブル
○1995/3/4 アトラス／GB
アナザ・バイブル
○1995/3/24 セガ／GG
女神転生外伝 ラストバイブルスペシャル
○1995/9/29 アトラス／VB
ジャックブロスの迷路でヒーホー!



真・女神転生if…

辛口・学園青春RPG

●1994／10／28●アトラス／SFC
●舞台設定＝199X年。都内某所の「軽子坂高校」
●平凡な私立高校がある日忽然と消えた。その異変はひとりの孤独な少年、狭間偉出夫によって引き起こされた。彼は悪魔召喚プログラムを手に入れたことから、自らを魔神皇と名乗りその力を鼓舞するため学校を異世界に飛ばしたのだ。
物語的には『真・1』直前の話。東京にICBMが撃ち込まれる前の話である。学校を基点に怠惰界、貪欲界、嫉妬界、憤怒界などの魔界へ進む。主人公は男か女かを選べ、パートナーもユミ、チャーリー、レイコいずれかを選び、それぞれ行く魔界やエンディングが異なる。1度エンディングを迎えると、リトライでアキラをパートナーに選べるようになり、まったく異なるシナリオ、通称アキラ編（何と地下10階地上37階!）に突入できる。
人間の業を骨格に据えたストーリー、「辛口の学園青春もの」と言え、ユーザー層の間口が広がったタイトル。悪魔との会話でも主人公のタイプやパートナーによって会話が変わってくる。バトルでも後列からは直接攻撃ができなかったり、銃の弾が有限になった。このリアルな「足枷」が好きなファンも多い。
「ガーディアンシステム」が登場。主人公やパートナーのタイプに合わせて悪魔が憑き、本人の特性を上げてくれる。ガーディアンポイントがたまったところで死ぬとレベルアップしたガーディアンが憑く。故に「そろそろ死んどくか」という妙な楽しみもあった



主人公
たまきちゃん

魔神転生

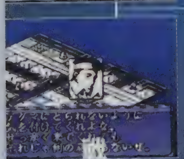
●1994／1／28●アトラス／SFC
●舞台設定＝202X年。世界大戦後のNEOTOKYO&関東エリア
●面クリア型のシミュレーション。悪魔とぶつかると会話&バトル開始。この時の悪魔のビジュアルが大きく流麗。会話の成功率が表示されたり、攻撃のビジュアルも派手だ。合体は邪教の館だけでなくマップ上でも可、合体ビジュアルは魔法陣

悪魔がデカくて嬉しかった



魔神転生II

●1995／2／19●アトラス／SFC
●舞台設定＝1996年。東京&未来の東京
●前作より過去、物語の関わりもある。クオータービューのステージマップとフィールドマップで展開。悪魔とのコミュニケーションや合体は『DIOシステム』を使い、悪魔合体も本作では『リミックス』と言う。各ステージクリア条件が拠点制圧のため、物語や戦略性が深まった



戦略性がめちゃ高い

最新作!

デビルサマナーソウルハッカーズ

●1997／11月予定●アトラス／SS
●数年先のネットワーク化された社会、少年たちの冒険談。ネットワーク化された社会の暗部に足を踏み入れていく。容量を計算して、さまざまなソフトをインストールして使うターミナル「GUMP」という新システムが登場。悪魔も更に際立ったものになっている



主人公
ヒトミ

街が舞台のハードボイルド風メガテン

真・女神転生デビルサマナー

●1995／12／25●アトラス／SS
●舞台設定＝199X年。東京近郊の都市「平崎市」
●主人公は私立探偵、葛葉キョウジに生まれ変わり、デビルサマナーとして、混沌と破壊がうず巻く街を奔走する。設定などで他のタイトルとの繋がりは一切なく、「邪教の館」は「業魔殿」に、「ハンドヘルドコンピュータ」は銃把がついた「ハンディターミナル」になっている。悪魔をガツガツ食って合体して成長する「造魔くん」や、悪魔の忠誠度が低いと言うこと聞かない、勝手なことをする「VICEシステム」も見逃せない。そして、新登場の悪魔がかなりの数登場している。
新しいシステムや設定が多いが、インターフェイスが意外に親切設計



葛葉キョウジ
麗鈴舫

メガテン思想の極北か



KEY WORDS 悪魔の名セリフ・2 ／「悪魔を殺して平気なの?」悪魔が話しかけてくる物凄く心に刺さる言葉のひとつ。クールに無視して殺戮者となるか、機嫌を取って何とかごまかすか

女神転生『中身担当&
見た目担当&
宣伝担当』が語る

メガミで僕らが伝えたいこと

たかが10年、されど10年。女神転生の開発、宣伝の中心的存在として数多くのタイトルを世に送り出してきた岡田耕始氏、金子一馬氏、相原誠吾氏の3名にそれぞれの立場から女神転生に込めた思いを語っていただいた。

金子一馬
世界観設定、キャラクター&モンスターデザイン担当。電脳悪魔絵師と呼ばれ、タイトルごとに約300体を手掛けている。悩みはMACのメモリー不足とか
KAZUMA KANEKO

岡田耕始
女神転生シリーズのディレクション担当。各タイトルのテーマ設定からシステム企画まで映画で言う企画・演出の人。斬新なアイデアを繰り出し続けている
COZY OKADA

相原誠吾
女神転生、広報担当。岡田、金子両氏とは『真・女神転生』からの付き合いで、二人を「悪ガキ的発想を持った天才」と言い、絶大な信頼を寄せている
SEIGO AIHARA



正解はひとつじゃないだろう

SFC版で登場した『真・女神転生』から話は始まり、作品を追うにしたがってゲームとしての密度が上がっていった過程の製作ウラ話も絡めながら展開された。

岡田「『真・I』の時に勧善懲悪じゃない部分を突き詰めようと思ったんだよね。ラスボス倒してエンディング、やったぞ！も達成感としてあるけれど、正解はひとつじゃないだろうって思いがあって、結果せつない思いのエンディングになった」

相原「いつもじゃないですか」

岡田「いや、まぁそうだけど(笑)悪魔のロウ、カオスの位置づけもどっちが良い、悪いじゃない。ロウを正義とせずに秩序にしたのもそういうこと。ロウにも残虐性がある。キッチリ秩序にはめ込んでいく怖さがあるからね」

金子「ロウはカオスよりはるかにおっかない、やさしそうで厳しい。作ってる側でも毎回もめるからね。どの悪魔をどこに入れるか。そういう複雑なところが面白い、いつもそれを表現できたらと」

岡田「だから『真・II』の時も全体をカオステーマでやった方がはるかに楽だった。混沌とした世界の方がね。でも、ロウテーマメインでやるとどうなるか。そこから出てくる怖さをやりたかったから」

相原「へそまがりなんですよ、この二人」

金子「そうかなぁ」

相原「僕らにも隠す部分が多いし(笑)」

岡田「そっちもすごいこと言うよ。『真・II』の頃。某社からRPGのイージーモードが発売されて、だったらウチはハードモードで作ってよって(笑)」

ファンは不満も楽しんでる

岡田「で、『真・II』は作ってる最中から壮大なテーマに耐えられなくなって来て。開発が終わる前には身近な、ミクロ的なものがやりたくてしょうがなくて。」

金子「僕もまぁ、そうですね」

岡田「ユーザーからこんなのダメだ！メガミじゃない！って言われてもいいから、完全にチャレンジでやったのが『if…』だった。ガーッと作り込んで、何か月？」

金子「正味4カ月」

岡田「ガーディアンシステムを入れて」

金子「突然、岡田がゲームオーバー要らないよねって言い出した。何言ってんの？と聞いたら死んでも死なないんだよねぇって。どうしちゃったの！」

相原「こういう発想が常人からは考えられない」

金子「よくよく聞いてみると、守護霊でいこ



岡田耕始の願い

ユーザーに創造してもらいたい「全部を見せ切るんじゃなくて、ユーザーに想像してもらえる余地を残しておきたい。僕らの頃ってアソビを自分たちで創造していたじゃないですか。今の人にも考え、作り出していって欲しいんです」

うと、それは面白い！」

岡田「とにかく『if…』の評価が良かったから『ペルソナ』や『デビルサマナー』の世界観にガンと行けた」

相原「確かに『if…』で種がまかれて『ペルソナ』でユーザーの間口が広がった感じがする。ディープなファンから不満の声も直接聞くけど、じゃあ嫌なのかと言うと、不満も楽しんでる」

岡田「シリーズだけど、毎作単体の商品で、まるっきり新しいものを、と言うスタンスで取り組んでる。当たり前の姿勢で作り変えてく。ここは前のまんまじゃないかって言われたりするけど(笑)」

金子「アンケートハガキとか全部目を通して、ユーザーの期待の上を行こう！」

相原「やっぱり、ヘソ曲がりじゃないですか」

金子「頭にいい意味でってつけてよ」

悪魔はモノじゃない

岡田氏、金子氏の両名はより新しく面白いゲームを求めて、それぞれ出てきたアイデアやコンセプトをぶつけ合う。その中から選りすぐられたものがスタッフに投げかけられ彼らが具体的な形にしていく。そのスタイルはずっと変わらない。

岡田「あと、合体自体がただ悪魔をパワーアップさせるためじゃなくて。合体以前に会話を楽しんでもらいたいし、『デビルサマナー』にバイスシステムを入れたのも悪魔は何でも言うこと聞くわけじゃないんだよと。前は会話のバリエーションに力入れていたけど、最近は量より中身の濃い会話指向。インタラクティブ性の強いゲームを目指してる。とにかく悪魔の扱いがモノみたいになるのは、ちがうだろうと。悪魔に血を通わせる、命を吹き込むような。会話やダンジョン探索の楽しみをもっと強くしたいからね」

金子「そのために300体強、毎回描く。表作ってまだこんなに残ってるのって。全部あがった時は達成感あるなぁ」

岡田「よくもまぁ、これだけ悪魔を引っ張り出してくるなと思うよ(笑)」

金子「最後の方になると、最初に描いたのは忘れてる。後で、本当にこれ俺が描いたのかなぁ？って。CGに慣れるまでは描き方を探ってた部分があって。スケジュール押して来るとファンキーに言うと、ケツに火がついてふっとびそうな感じで。え、ファンキーじゃないですか？」

岡田「(笑)俺は何も言ってない」

金子「で、最近はずいぶんまともに描けるようになったって話ですよ」

ファンが一番大切。だから裏切る

相原「『デビルサマナー』がアダルトなら『ペルソナ』は青春？」

岡田「テーマは青春！(笑)というよりハードがPSだったからそのユーザー向けに。ライトユーザーも入れるようにね。それで『学園もの』で何かできないかと考えて。高校時代は人が作られていく分岐点のひとつで、いろんな体験をする多感な時期。舞台として面白いから」

相原「マルチエンディングは意図的に？サービス精神から？」

岡田「ストーリーを話してるうちにああなってしまうんだよね」

金子「当初はセベク編は『守る編』て言ってた。攻めるばっかじゃなくて。あれもいいよね」

岡田「学校を守る奴もいるんじゃないの？」

金子「もうひとつ入れるの？って(笑)」

岡田「よく雑誌の人が、今回はマルチですか！マルチエンディングですか！マルチストーリーですか！って(笑)。とにかくストーリーを考えてるとああなるだけでね」

金子「なっちゃうんだなぁ、これが」

相原「ビジネス的には1本に入れるんじゃなく、別のソフトに割って出した方が」

岡田・金子「(爆笑)」

相原「だけど、自分もファンの一人だから切り離さずにキッチリああいう世界観で見せていくタイトルを出し続けてきたこだわりがあって、中途半端なものはユーザーに渡さないと言うか」

金子「照れますね」

岡田「ユーザーは大切にしないと。ハガキで、こんなシステム考えました！メシア教会はこうじゃない！ほんとは…って。1枚1枚読むとね。手応えあるから」

金子「こんなのメガミじゃない！ありがとうございます！みたいな。レポート10枚に小さい字でビッシリ。それも表裏。すごい勉強になる」

岡田「何度も言うけど、ユーザーの期待の上を行きたいっていうのはずっとある」

金子「いい意味で裏切り行為(笑)」

相原「『真・Ⅲ』を早く見たいという声も多いし、ファンはいろんな女神転生を見たいと思う。『今度のはヤダ』っていうのにちゃんとハガキを書いてきてくれる。イヤなら無視すればいいわけでしょ」

金子「ソウルハッカーズに期待してください！こんな感じで、締めちゃって」

岡田・相原「(爆笑)」



金子一馬の願い

「本当の真価は10年、20年後に判断されると思うんです。好きだった何かが蓄積され、後に別の形で放出される。そんな影響を与えられれば」



相原誠吾の願い

「メガミはマニアックRPG？　岡田、金子はいつもユーザーを見ています。後はいかにやらない人にやってもらうか、よろしくお願いします」

みんな語りたがる 自分だけの女神転生

新作が出る度、賛否両論のハガキがアトラスに舞い込む。岡田氏の言う「想像してもらう余地を残しておく」スタンスに対し、ユーザーが「自分だけの女神転生」を育てているからだと思う。そして「情報や文化」は「消費されるもの、蓄積されるもの」に大別できる。これまでの10年は「正解はひとつじゃない」という問いかけの歩みだと思う。その道程で撒かれた種子は金子氏の言う「10年後、20年後」に何かの形で芽吹くのか。きっとその形もひとつではない。

さあ、これがタクティクスフォーミュラーの世界だ!

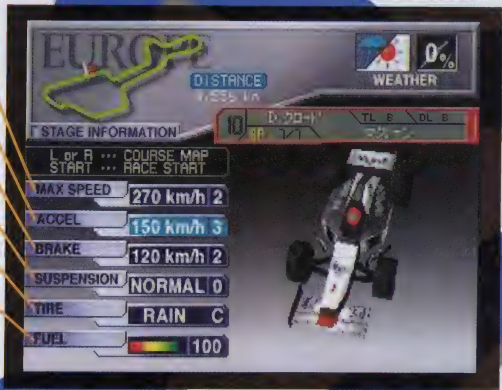
フォーミュラーカー・レースをボードゲームライクなシステムで再現したまったく新しい感覚のシミュレーションレースゲーム。それが、タクティクスフォーミュラーだ。ここにはサイコロやカードなどボードゲームにありがちな運の要素は存在しない。必要なのは、優れた状況認識力と判断力。そう、君の優秀な頭脳のみが勝敗を決める。アクション主体のカーレースとは違い、戦略的な駆け引きが存分に楽しめるのだ。さあ、きみが判断したベストなアクセルワークとライン取りで優勝をめざせ!!

SETTING

マシンセッティング

…に合わせて、セッティングします。
…が重要なポイントです。

MAX SPEED(マックススピード)
ACCEL(アクセル)
BRAKE(ブレーキ)
SUSPENSION(サスペンション)
TIRE(タイヤ)
FUEL(燃料)



COURSE MAP

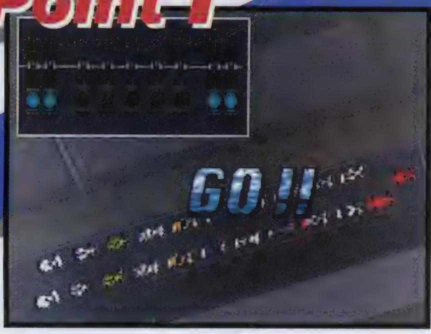
コースマップ

…ストレート、コーナーなどの詳しい特長や
…ことができる。マシンのセッティング
…ったセッティングができる。

STRAIGHT(ストレート)
CORNER(コーナー)



Point 1 スタート



ポールポジションを目指せ!

Point 2 コーナリング



コーナリングは慎重に攻めろ!

Point 3 ドリフト



ドリフトをきめようぜ!

Point 4 スリップストリーム



スリップストリームでチャンスをねらえ!

Point 5 オーバーテイク



オーバーテイクで一気に加速だ!

Point 6 ピットイン

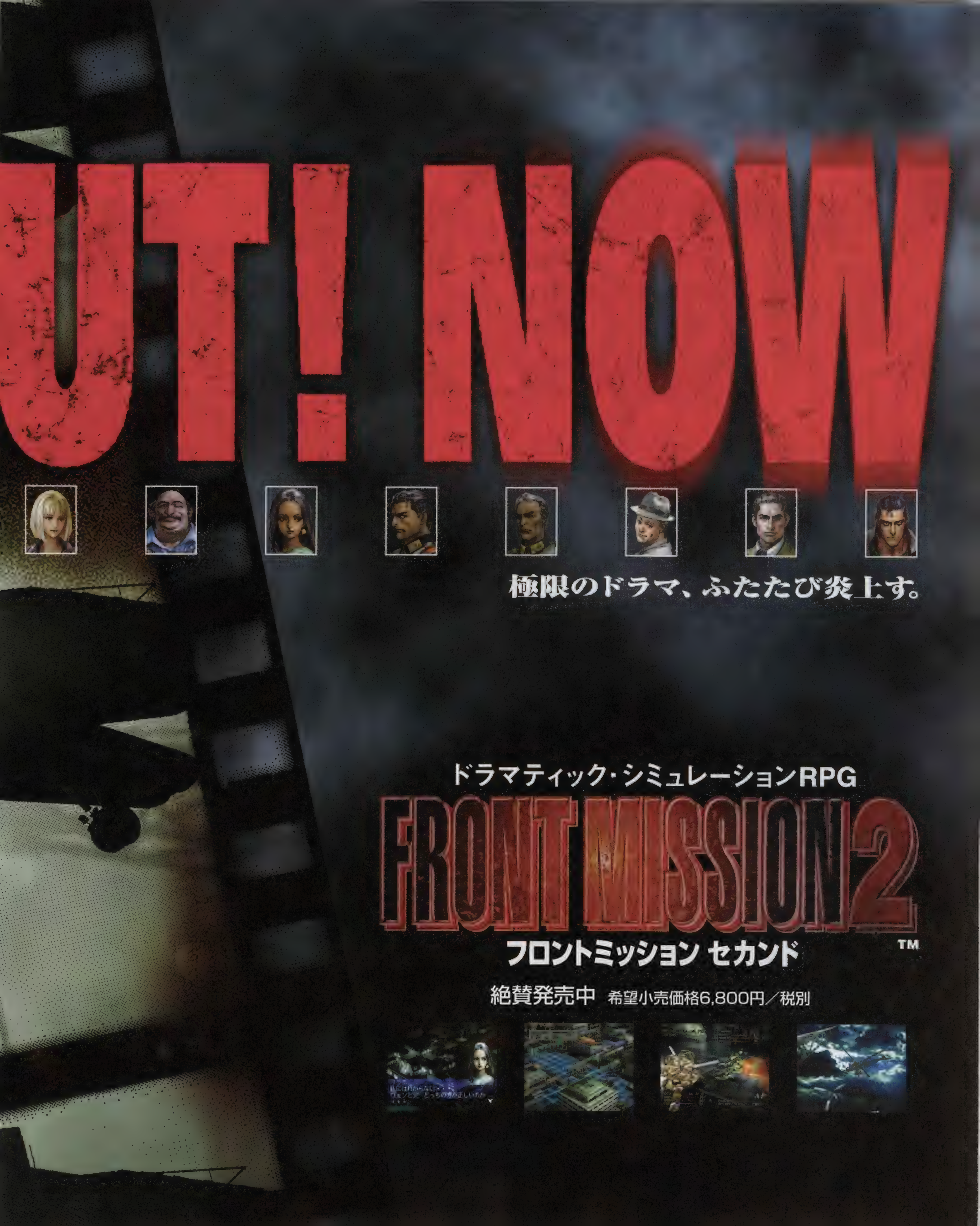


ピットインで逆転だ!

SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)




This is COOL
Tactics Formula™
タクティクスフォーミュラ
チェッカーはキミの頭脳に振られる。
かつてないボードゲーム感覚のカー・シミュレーションバトル!!
タクティクスフォーミュラー：10月9日発売予定 5,800円［バラエティ（ボードゲーム）］
©1997 AKI / T's Music
SEGA AKI
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012-235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http;//www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

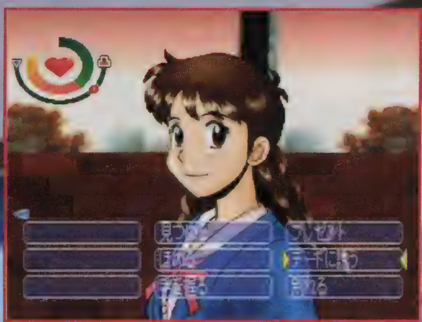


UT! NOW
極限のドラマ、ふたたび炎上す。
ドラマティック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
TM
絶賛発売中 希望小売価格6,800円／税別


BREAK O
メインキャラクターデザイン：末弥　純
PlayStation
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997スクウェア
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。

大反響を呼んだ『トゥルー・ラブストーリー』
('96年発売)に寄せられた、皆さんからの意見や
熱い要望を取り入れ、さらにパワーアップした
『トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart』。
アスキーから感謝をこめて、皆さんへの
アンサーバージョンをお届けします。

みさきと下校会話やデートができる!



男性キャラもフルボイスになった!

●大須賀 享役／石川 英郎さん ●柳沢 修一役／石田 彰さん

デートのバリエーションが増えた!

あのキャラとの謎のエンディングを追加?

●プレイステーション専用ソフト おまけ特典付き!

12月11日(木)発売予定
標準価格:¥3,800(税抜)

©1996,1997 ASCII Corp./ Bits Laboratory
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

しちゃいます♥

いつも、T.L.S.と一緒だよ!!

多彩なアクセサリーがぎっしり満載!

トゥルー・ラブストーリー
アクセサリーBOX
Windows95版

メディア:CD-ROM1枚

9月25日(木)発売予定
標準価格:¥4,800(税抜)

※Microsoft及びWindowsは、米国Microsoft Corporation及び各国の登録商標です。

描き下ろしイラスト入り
マウスパッドを同梱!!

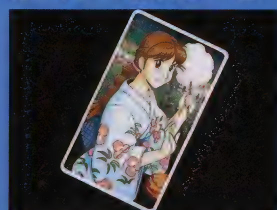
CONTENTS

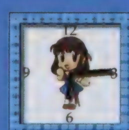


❶壁紙集



❷カードセーバー/キャラクターセーバー/ポスターセーバー





❹トゥルー・ウォッチ

❸カレンダー



❺メモ帳 ❻デスクトップ・テーマ
❼オープニングAVI ❽背景壁紙
❾ホームページのHTML etc.…

©1997 ASCII Corp./ Bits Laboratory

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
[Weekly ASCII Soft]ホームページ http://www.ascii.co.jp/et/


ASCii SOFT
AYANE
NOZOMI
IKUMI
TOMOKO
YAYOI
CHIHARU
MIDORI
SHINOBU
YURIKA
MISAKI
SAEKO
True Love Story
トゥルー・ラブストーリー
Remember My Heart
リメンバー マイ ハート
PlayStation
好評だから、サービス

特別企画

ゲーム de お弁当 クッキング

お弁当コーディネイター／瀬尾幸子
撮影／大蔵康充
イラスト／藤田成美

秋です！　運動会にハイキング、外で食べるお弁当が美味しい季節。
ゲーム好きのあなた、こんな楽しいレシピに挑戦してみてはいかが？

一番人気!! 小さなお友達も大喜び

ポケモン弁当

ゲームボーイにポケモン持ってピクニック。
そんな時には、お弁当もやっぱりポケモンで決め！



可愛くって大人気のピカチュウとプリンが、それぞれドライカレーとさくらでんぶのカラフルおにぎりに。ちょっとひと工夫のちっちゃなポケモン達がまわりを囲んで、老若男女ポケモンファン大喜びの、なんとも楽しいお弁当が出来上がり！



ソーセージにいんげん豆のお鼻
ダグトリオ

フシギダネ
ペコロス(球根)で…
ちょっとムリあるかナ？

うずら卵にロケットサラダで
ナゾノクサ

プリンおにぎり
さくらでんぶでまんまるピンク

しらたきにお目々をつけて
モンジャラ

ピカチュウおにぎり
メインはやっぱりピカチュウかわいいでちゅう



ボンバーマンおにぎり
目をつけて、プチトマトを差せば出来上がり。
具にはやっぱり辛～い明太子を入れて、お口もボンバー！

野へ山へ、冒険気分でお出かけ！

RPG弁当

誰もが思い描くRPGの世界をお弁当で体験！
ご飯とパンのW主食で、お味の方も冒険!?



お城に森、剣に盾、宝箱にスライム…RPGお馴染みのアイテムをギュウギュウに詰め込んだマップを、ご飯とハンバーグで作った勇者が大冒険!?夢が広がるお弁当です。



人気キャラクターで元気モリモリ！

スペシャル弁当

ゲームの世界のトップスター達が勢揃い
モグモグ食べてパワーをもらえば1等賞！

色もお味も微妙に違うボンバーマンおにぎりに、PS、SS、N64、それぞれを代表するキャラクター達が仲良く収まったおかずをセット。じゅげむスペシャルメニューのお弁当だ。人気キャラの元気パワーを食べちゃおう！





ゲームで心が癒されるってのもいいんじゃないかな、と思ったりして。

ゲームが行き詰まってる感じがする。熟成が進んで、作り込まれてるんだけど、何だかなぁ。元宮氏と担当編集とほほKはそんな茫漠とした不安を吹き飛ばしてくれるんじゃないかと、初秋の午後、『MOON』の開発元に向かったのだった。



みあげてごらん。夜の、月を。

10月16日アスキーから発売されるから、皆さん是非買って、体験して下さい。ゲームの詳しい内容は140ページの記事も参考にして下さい

噂を聞いて、期待は膨らんだ

「すごいゲームがあるんだよ」。『MOON』の評判をはじめて聞いたのは、今年の春頃だっただろうか。ゲームに精通している人ほど『MOON』に注目しているようで、サンプル版を手にしたとき、僕の期待はパンパンに膨れ上がっていた。

僕は、まずその絵柄に魅了された。クレヨンやクレイアニメ、水彩画などの技法を駆使して、暖かくてどこか懐かしいタッチで描かれた世界とキャラクターは非凡なる才能を感じさせる。はたして、遊び進めていくにつれ、『MOON』はひと言では語りきれない魅力を持ったゲームであることが分かってきた。

新しいゲームを僕らは熱望してる

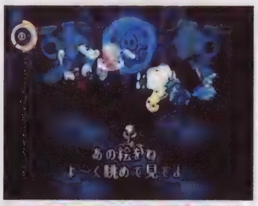
爆笑のオープニングを堪能して、本編に突入する。『MOON』のシステムを確認しながら、僕はハタと膝を打つような気持ちで、ゲームを進めていった。「戦闘がない」「経験値稼ぎがない」「主人公の姿が透明」。『MOON』はRPGという衣を纏いながら、RPGならではのお約束や矛盾点を次々に描き出し、アイロニーたっぷりに笑い飛ばす。その姿勢に、僕はいたく共感した。

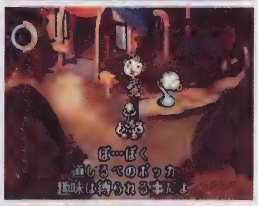
相変わらず、RPGが人気を集めている、というニュースを耳にするたびに、僕は自分の耳を疑いたくなる。本当か？と思う。これまで僕は、どれだけの数の悪の大魔王を倒してきたのだろう。どれくらいのダンジョンを探索して、聖なる剣を見つけてきたのか。どうして、主人公となるのは、正義の心を熱く燃やしているキャラクターばかりなのだろう。表面的なシナリオこそは違っても、遊びの質は変わらないRPGに、僕はほとほと飽きている。そしてまた、新しいゲームに出会えることを熱望している。きっと、このゲームの作り手たちは、僕とさほど変わらない年齢で、同じようなゲーム体験を経てきたのだろう。そう確信した。

人の話を聞くのはラブ心が軽くなっていく

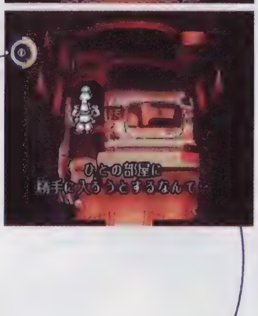
ところが、ゲームをさらに進めて、ラブを集める目的が明らかになる頃から『MOON』はその表情をガラリと変える。ラブは、世界の住人たちの役に立つようなことをすることで手に入る。頼まれごとをこなす。勇者によって、殺されたモンスターに魂をキャッチする。こうして、たくさんのラブを集めて、主人公のラブレベルを深めていく。

このラブを集めるイベントのひとつひとつが、とても印象的だ。







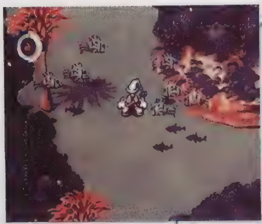
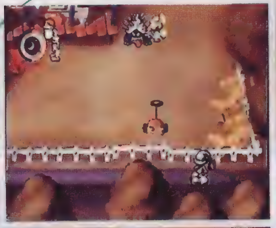
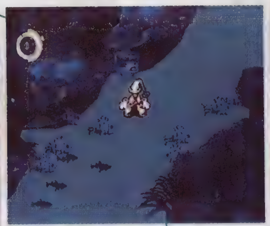
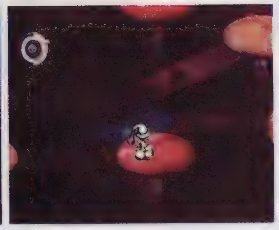


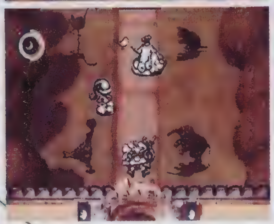
登場人物のセリフがじ〜んとくる

最初にグッときたのは、城の近くに住む老婆のイベントだった。老婆は犬と暮らしながら、行方不明になった孫の帰りを待っている。ところが、その孫はすでにこの世にはいないようなのだ。老婆の家を訪れると、老婆は主人公を孫だと勘違いする。老婆は目が不自由なのだった。嬉しそうな表情を浮かべて、主人公の体を抱きかかえながら、こう言う。「今日は良い事があるって思っていたんだ」「昔のように城下町で、パンを買ってきておくれ」

さらにグッときたのは、何気ないイベントだった。悩みを抱えた人の話を聞く。それだけで、ラブが手に入るのだけれど、このイベ

元宮秀介
1969年12月22日 東京都生まれ
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター・編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。『ポケモンカードファンクラブVol.2』（メディアファクトリー）発売中

透明の主人公が絵本のような世界を歩き回る

ントに僕はどうしようもなく感動した。そうか、人の話を聞くのはラブなのか。普段、生活を送っている中で、悩みや愚痴を抱えた人の話を聞く行為は、相手の癒しを与える効用があることは分かっている。だけど、ゲームの中で、予想もつかないタイミングで、人の話を聞くのはラブだ、と言われると、ひどく心に残るのだ。それからしばらくは、僕の頭の中では、「人の話を聞くのはラブ」という言葉がグルグルと駆け巡っていた。我ながら単純だと思うけど。

こうしたラブイベントをクリアーするたびに、疲れた心がほぐれるような気がする。主人公の成長と一緒に、心が軽くなるような気がする。卓越したセンスと、優しいまなざしに感嘆しながら、僕は『MOON』の魅力にとりつかれていった。

やりたいゲームを作っただけなんですよ

『MOON』を制作したラブデリックは、原宿駅から竹下通りを抜けたマンションの一室にある。部屋のいたるところに、所せましと並べられたフィギュア。本棚にはボードゲームが積み上げられている。なるほど、ここから『MOON』は生まれたのだ。取材に応じてくれたのは、ゲームデザイナーの工藤太郎氏。シナリオライターの西健一氏。そしてグラフィックデザイナーの倉島一幸氏だ。

僕は、自分のプレイ体験を思い起こしながら、彼らに話した。癒しがキーワードなのですか。すると、工藤氏はまったく意外、という風に、こう言った。「先日も癒しがテーマですかと言われたけど、僕らにはそういう意識はまったくないんです。意識としてあったのは、自分たちが本当にやりたいことをやる。それだけなんですよ」

「グラフィックにも一貫したテーマはないんですよ。描きたいものだけを、描きましたよ」と倉島氏。

ラブデリックのメンバーの多くは、かつて大手ソフトメーカーに在籍して、ゲームファンならば誰もが知っているミリオンセラーのRPGを手がけていたそうだ。

「殺伐としたゲームが多すぎるじゃないですか。勇者になって、バトルをこなして、大ボスを倒すスタイルにはさすがに閉塞感があって、もういいでしょう、という思いがあります。癒しのようなものを感じてくれるのは、僕らがそれを突き抜けたスタンスで、ゲームを作りているからかもしれませんね」と西氏。

『MOON』の主人公は、歩みがゆったりとしている。普通のRPGだったら、ダッシュ機能でも欲しくなるところだけれど、このテンポがいかにも『MOON』らしくて、僕は好きだ。

今、僕のラブレベルは「愛の免許皆伝」。エンディングが気になって気になって仕方がない。ラブがテーマのゲームだけど、「ラブが満ちて大団円」のような普通のオチがあるとは、思えないのだけど。はたして？





クスリとさせるイベントも色々

インタビューに応えてくれた西さん、工藤さん、倉島さん（左から）



勇者に殺されたモンスターの魂を救う




©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

SATURN LIFE

今月のプレゼント



1 『全日本プロレス FEATURING VIRTUA』
提供／セガ



2 『NiGHTS』マウスパッド
提供／セガ



3 ゲームショウでゲットしたお宝たち
提供／各社

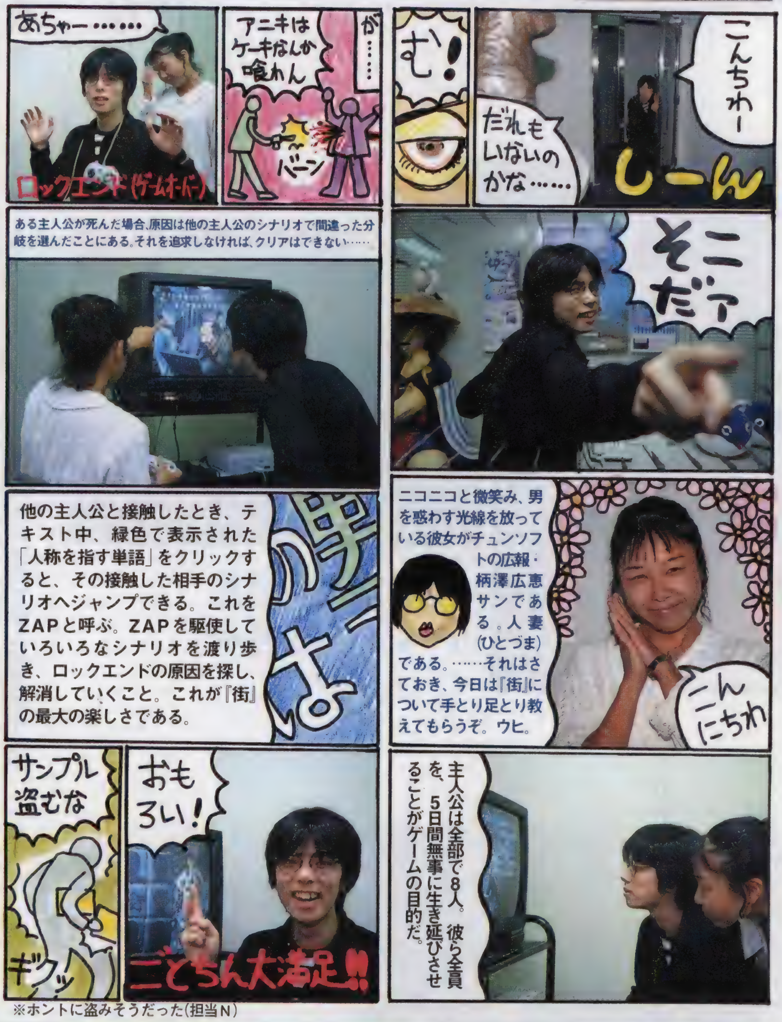
また夏バテが治らないあなたに、今月も素敵なプレゼント。サターンソフト『全日本プロレス』を1名様、記事で紹介した『NiGHTS』のマウスパッドを1名様に、そしてごとちんの血と汗と涙がしみこんだ（ゲゲッ！）ゲームショウのお宝たちを34名様に差しあげます。ご希望の方は官製ハガキ（巻末のアンケートハガキでもOK）に欲しいプレゼントの番号（③はⒶ～Ⓙのどれか）を書き、じゅげむ編集部「サターンライフ」係までお送りください。締切は10月29日（当日消印有効）。心も体もぼろぼろという噂の竹ちゃんへの励ましのお便り、イラストや投稿も受付中。待ってます！

秋です。秋と言えばスポーツです。プロ野球セ・パ両リーグの優勝はどこなのか？ サッカー日本代表は悲願のW杯予選突破を果たせるのか？ 居ても立ってもいられないみなさん、ゲームで気持ちを鎮めましょう！

噂の『街』を見た！ 来た！ やった！
オタクライター走る！ ごとちんチュンへ行くの巻



雑誌を読んでも『街』がどんなゲームなのかさっぱりわからないごとちん。担当Nに頼み込み、チュンソフトに無理矢理遊びに行って確かめてきたが……!?



※ホントに盗みそうだった（担当N）

NEW ITEM 『サクラ』のデジタルデータソフトがWin95版（2枚組）で発売!!

初回限定版もアリ

普通のデジタルデータ集とは違うよん、とセガPC研究開発部の鼻息も荒いのが、この『太正十二年度 電脳記録年鑑』。アドベンチャーパートをそのまま再現するブラウザも目玉ですが、おまけのスクリーンセーバーもすごい。フルスクリーンでアニメーションしてしまうのです。こうなるともはや壁紙とは言えないのでは……。懐中時計とブロマイドを同梱した初回限定版は10月10日・体育の日に発売！ もう絶対買い。



←イベントシーンのセリフをしゃべり、目パチロパク。もうビデオすら不要なのか!?

GOODS セガからマウスパッド続々登場!!

近頃ギャルゲーのマウスパッドばかりでいやん、とお嘆きのアナタに朗報。セガの人気タイトルのマウスパッドが一気に発売されます。写真で紹介した以外にも『バーチャ』シリーズもあるし、フリークは注目かな。



←ごとちんマンガのせいで、ナイツの真の姿を忘れちゃってる人も多いんじゃないかな。



➡これまた豪快なアングルのテムジンさん。メカ好きは必携！

セガ広報竹ちゃんの セガコラ 連載第5回



竹崎忠●セガ広報マネージャー。ゲームショウに来てくれたみんな、ありがとう。今月はエヴァの新作がおすすめ!!

『林原めぐみのハートフルステーション』の巻②

というわけで、ハートフルステーション（ラジオ番組）と「林原めぐみプロジェクト」なんですが、その第1弾は「林原めぐみUFOキャッチャー人形」製作でした。ラジオのリスナーのリクエストハガキが一定数を超えたら、オリジナルの林原さん人形を作りましょうって企画です。で、これがあっさり大量のハガキが届いて実行するハメに。セガの船田さんは、社内のあらゆるコネを使い、頭を下げまくって笑顔でこれを実現。エライ!!（この頃の僕は入社したてのペーペーで、何の実行力もありませんでした！）この事件により、我々は「何通のハガキが集まったら」という企画をやるときは、相当大きな数を言っておかないとヤバイという教訓を得ました（笑）。その後、林原さんが「ソニックかマイルスの声をやりたい」と言うのに対し、「ソニックはしゃべりません!!」と答えていたら（当時、セガではそういうことになっていた）、アーケード版でソニックがしゃべっており、あの時はあせりました（笑）。でも、他にも実現できたものはあります。ゲームでセガロゴが出るときに「セ～ガ～」って言うのをやりたいというリクエストにはメガCDの「ゲームのかんづめ」というソフトで応えました。このソフトでは、「セ～ガ～」以外にも、遊ぶゲームを選ぶところで林原さんの声が入っており、ボタンの押し間違いを指摘してくれたりするんですよ。その後、まだまだ「林原めぐみプロジェクト」は続きます。以下、次号。

©1997 CHUN SOFT／長坂秀佳　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997　©RED 1996　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

SATURN FAN CLUB SPECIAL

セガサターンファンのためのセガ パートナーズ発足!

〜ただのファンクラブじゃない!あなたが主役!!〜

SEGA PARTNERS
セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう

メンバーが積極的に運営に参加する!

セガを応援するサターンライフとしては、セガが公式なファンクラブを設立するという話を聞いては黙っちゃあいられない。さっそくセガ本社に取材を敢行、お話をうかがってきた!

「ふつう、ファンクラブというと会費をいただいて一方的にサービスを提供するもの、というイメージがあります。しかしセガ パートナーズは対話型のクラブ組織にしたいんですよ」と、この企画のプロデューサーである佐藤賢一さん。名称をあえて「セガ パートナーズ」としたのは、よくある芸能人のファンクラブのようなイメージを与えたくなかったから。メンバーの1人ひとりに参加してもらい、セガと共に新しい楽しみを作っていってもらえたら——そんな願いが、この名称に込められているんだって。

「もちろんメンバー特典というかたちでのサービスの提供は当然のこととして行っていきます。でもそれだけではなく、メンバーの具体的な要望によって動き、それを実現していくということもやっていきたい。将来的にはゲーム制作にも参加してもらえたらと思っています」

プログラムが組めなくても、どのキャラクターを主人公にするかということだったら、誰でも口を出せるよね?

「キメ細かい対応をしていきたいんです。だから、メンバーの方には気軽に意見を言っていただけるような雰囲気をつくっていきます。何が起こるかはわかりません。皆さんの声が、セガ パートナーズをつくっていくからです」

うーん、なんとも夢のある話! セガを愛する人は入会してはいかがかな。

入会案内を手に入れるには

ハガキの裏面に下記必要事項を記入した上、セガ パートナーズ事務局まで送ると、約2週間で「入会のご案内」が手元に届くそうです。まずはこの案内にじっくり目を通し考えましょう。

1. 氏名(フリガナ)
2. 性別
3. 生年月日(19○○年○月○日)
4. 職業
5. 郵便番号・住所
6. 電話番号
7. 日中の連絡電話番号
8. この情報を見た雑誌名

〈宛先〉
〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局行

特典も充実

書き忘れましたが年会費は税込5000円、もう受け付けは始まっています。メンバーにはメンバーズカード+カードホルダー、同クラブのスペシャルCD-ROM(年4回)、全国のセガ・アミューズメントテーマパークで優待される特典がついてきます。さらに、10月31日までに年会費を振り込んで正式に入会したメンバーには『AZEL—パンツァードラグーンRPG—』の体験版がついてきます。詳しくは「入会のご案内」を。

お問い合わせ
〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル
セガ パートナーズ事務局TEL.03-5467-3020
(受付時間/月〜金 10:00〜18:00)

いま入会すると"AZEL"の体験版CDもついてくる!!

セガ パートナーズに望むこと メンバーとしてやってみたいこと 大募集

このクラブはメンバーの自主的な意思を尊重する組織。というわけで、サターンライフの読者のみなさんがどんなことを考えているか気になるところです。例えば「ソニック研究会」とか「AM2研フリークス」みたいな分科会活動をしたいとか、竹ちゃんとセガについて語り合う場がほしいとか、遠隔地の品不足を解消してほしいとか、いろいろあるはず。とりあえずサターンライフあてに投稿してみてください。



佐藤さんはサターン事業部の営業企画部企画推進チームのチームマネージャー。「大変ですよ」と苦笑する顔は少しだけハンス・オフトに似てるかも

入会案内を読んで納得したら手続きを! インターネットでも申し込みできちゃいます。 http://www.sega.co.jp/sega/partners/

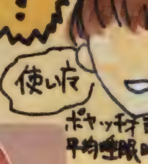
おたからあつめ隊がゆく!! 第2弾

〜秋の東京ゲームショウ編〜

今回は休みなし!







あらすじ
春のゲームショウの記事の反響に気をよくした担当Nはふたたびごとくんを使い魔にしたのだった……。

おつかれさまでした!!

うちわ大集合!



A 詩織ちゃんうちわ 5名様 (提供/コナミ)

B デコもの3点セット 2名様 (提供/データイースト)

C 『グランディア』うちわ 7名様 (提供/ESP)



D 『HOP STEP あいどる☆』セット 3名様 (提供/メディアエンターテイメント)



J 『制服』ポスター 2名様 (提供/アローマ)



I 『七ツ風の島物語』ステッカー 1名様 (提供/エニックス)



H 『街』ポスター+うちわセット 1名様 (提供/チュンソフト)



G 『バーニングレンジャー』マウスパッド 6名様 (提供/セガ)



F 『タクティクスフォーミュラ』体験版 6名様 (提供/セガ)



E 3Dメガネ 1名様 (提供/コンパイル)

以上10アイテムをどどーんとプレゼント! どんどん応募してください!!

注目の「チョコボの不思議なダンジョン」。チョコボの攻撃方法はどうなるのか？ターン制アクティブタイムバトルとは？



■プレイステーション■97年冬発売予定
■探検型ロールプレイング
■価格未定

Step.1 攻撃するには

チョコボの攻撃方法は2種類！ツメで蹴る&特殊攻撃だ！

あの中村光一氏が監修するダンジョンゲーム「チョコボの不思議なダンジョン」。今回は、主人公チョコボの攻撃方法を詳しく紹介しよう。チョコボの攻撃は大きく2種類に分類される。装備したツメによる通常攻撃とアイテムを使っての特殊攻撃だ。魔法などは全てアイテムを使うことで効果を発揮するのだ。アイテムの種類は様々だが、主な入手方法は「拾う」こと。どこかで誰かにもらうということもあるかもしれない。

攻撃システムはあの「風来のシレン」から、さらに戦略性がアップしている。「ターン制アクティブタイムバトル（TATB）」という独自のシステムを採用しているのだ。詳しくはこの後説明しよう。

急いで何回も攻撃するか、じっくり大ダメージを与えるか。

TATBでは、敵に攻撃できる状態になると（敵を見つけると）ATBバーが表示される。敵はバーが一杯になると攻撃を仕掛けてくるのだが、チョコボの場合は少し違う。チョコボはバーが一杯にならなくても攻撃ができるのだ。ただし、バーの溜まり方に応じて敵に与えるダメージが変わる。少ししかバーが溜まっていないと与えるダメージが小さいのだ。そのかわり、連続して攻撃できるという利点はあるのだが。



←バーが一杯になった状態で敵に攻撃を仕掛けると…

➡敵に与えるダメージは最大値になるのだ。この場合は14のダメージを与えた



←バーが半分以下しか溜まっていない状態で攻撃を仕掛けると…

➡この場合は5しかダメージを与えられなかった。でも連続攻撃ができる

Step.2 魔法強化について

何度も「本」を読めば、発動する魔法が強くなる！

魔法はチョコボが「本」を読むことで発動する。「ファイアの本」「ブリザドの本」「サンダーの本」「エアロの本」などがあるのだが、それらの本を何度も読むことで（魔法攻撃をしていると）、最初は「ファイア」だったのが、やがて「ファイラ級」へとなり、発動する魔法が強力になっていくのだ。もっともっと「本」を読めば「ファイガ級」になるに違いない。もちろん画面上の効果もハデになっていく。

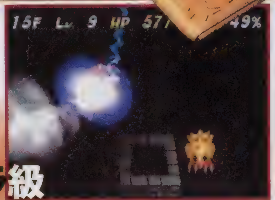
⬇サンダーの段階では敵に向かって雷が落ちるのだが…

サンダー



➡サンダラ級にランクアップすると雷が砂埃をあげながら敵を攻撃！

サンダラ級



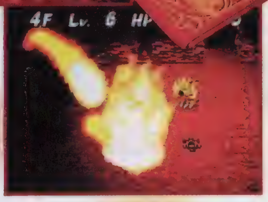
ファイア



←ファイアの時は火の玉が敵を包み込んで攻撃している

➡ファイラ級になると、無数の炎が弧を描きながら敵を攻撃する

ファイラ級





ブリザド

←氷の結晶が降り注いで敵を包み込むブリザドの攻撃



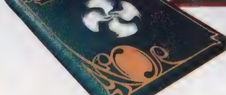
←ブリザラ級では、氷の破片が球体となって敵を閉じこめてしまう

ブリザラ級

エアロ



➡エアロはつむじ風を巻き上げながら「真空波」が敵に襲いかかる



エアロラ級



➡エアロラ級では、竜巻状の風が巻きおこって敵にダメージを与える

月刊スクウェア

発行人／じゅげむ編集部
取材・文／里田実彦

さて、秋まっさかりなのだが、スクウェアからは次々と今冬発売予定のタイトルが発表されている。『チョコボの不思議なダンジョン』、『ゼノギアス』、『パラサイト・イヴ』、そして、今回巻頭特集で初公開した『双界儀』。今までにないジャンルが目白押しのスクウェアの冬攻勢。「月刊スクウェア」でも全力で情報をお届けするぞ！

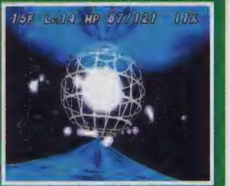
チョコボのヒミツ

魔法の本、召喚獣の魔石以外にもアイテムを使った攻撃があるようだ　画面が公開されている「ホーリー」「メテオ」はどんなアイテムで発動するのだろう？　しかし、こんなに早くメテオが公開されると言うことは…？

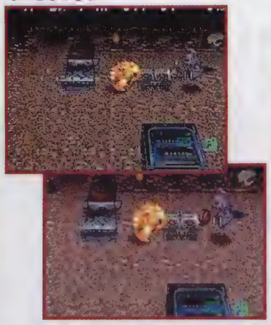


➡「ホーリーの本」は無いようだがどうやって発動する？

⬅もうメテオが見られると言うことはもっとすごいのが？

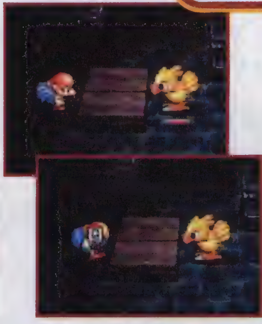


⬇薬が入っていた「空のビン」を蹴ってダメージを与えることもできる



⬆なんと食べ物の「実」まで蹴る。体力に余裕があるときはいいかも

⬇アイテムを蹴っての攻撃では1マス離れた相手にもダメージを与えることができる



⬆ATBバーは自動的にマックスまで溜めてから攻撃になる

Step.3 特殊攻撃について

魔法の本だけが特殊攻撃ではない。アイテムを蹴って攻撃もできる！

ここではチョコボのちょっと変わった攻撃方法を紹介しよう。ダンジョンの中に落ちている石やアイテムを「蹴って」敵にぶつけることができるのだ。これなら離れた相手に攻撃することができる。しかも、使ってしまった後の「空のビン」や食べ物である「実」まで蹴ってしまうことができる。蹴った場合は通常の攻撃と違って、ATBバーは自動的に一杯に溜まってから攻撃するようになっている。先制攻撃に便利かもしれない。

イフリート

炎が封じられたイフリートの魔石。炎を纏ったイフリートが敵を攻撃。



⬆地中からわき出る炎とともにイフリートが出現する

シヴァ

魔石の中に氷の結晶が見える。発動すると氷の矢で敵を攻撃するのだ。



⬆オーロラとともに現れたシヴァが氷の矢を敵にめがけて降り落とす

Step.4 召喚魔法について

召喚獣は「魔石」の中に封じられている！魔石を掲げれば彼らが出現するのだ！

このゲームでは召喚獣は「魔石」を使って発動するのだ。彼らを喚ぶためには、まずは魔石を入手することが必要。そして、魔石を掲げれば彼らが登場するのだ。ただし、一度使うと魔石はなくなってしまう。しかも、魔石の使用にもATBが採用されるらしい。あわてて魔石を使うと召喚獣の効果が弱まるのかもしれない。魔石は使うタイミングが大事になりそうだ。一体、どこでどのようにして入手するのだろうか？

➡手に持った杖に雷撃のパワーを集めて、一気に振り下ろすのだ



ラムウ

電気の火花が閉じこめられているかのようなラムウの魔石だ。

フェニックス

イフリートを凌ぐ火炎攻撃で敵に大ダメージの頼もしいヤツ。



⬅翼を広げ天高く舞い上がっていくフェニックス。敵には炎のダメージを与える

イエローゼリー

FFシリーズでおなじみのイエローゼリーは前身をぐにょ～んとのばして体当たり？攻撃を仕掛けてくる。





Step.5 モンスターの攻撃について

モンスターも通常攻撃と特殊攻撃、2種類の攻撃法を持っている！

最後にモンスターの攻撃について少し紹介しておこう。モンスターは基本的にATBバーが一杯になったときだけ攻撃してくる。攻撃方法はチョコボと同じく通常攻撃と特殊攻撃の2種類を持っているのだ。通常攻撃はほとんど「殴る」だが、特殊攻撃はモンスターによって様々な攻撃を仕掛けてくる。魔道士は魔法の本を使ってくるし、ゴーレムは渾身の力で殴りつけてくるといったように、モンスターの特徴にあった攻撃をしてくるのだ。



マリオネイター

頭上にカラスを乗せた妖しいオバサン。通常攻撃ではカラスがつついてくる。特殊攻撃は指先から妖しい光を放つのだ。



黒魔道士

特殊攻撃はやはり魔法。どんな本を使うかは黒魔道士次第？通常攻撃は杖で一撃だ。



サハギン

懐かしのモンスター、半魚人・サハギンは鋭いツメで引っかいてくる。

©スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト
画面は開発中のものです。

謎に包まれた物語の要素がおぼろげに見え始めた…新感覚ロボットRPG「ゼノギアス」

■プレイステーション■発売日未定
■シューティング■価格未定



ゼノギアス・ワールドが徐々に語られ始めた…

スクウェアが新境地を開拓する大作RPG『ゼノギアス』。核となる物語そのものは、まだヴェールに包まれたままだが、その舞台、登場人物について少しずつ情報が出始めた。世界をわける4つの国、主人公と彼を取りまく登場人物たち、そして、兵器として以外にも深い意味を持っているであろう変型ロボット・ギア。これらが複雑に絡み合って、壮大な物語を紡いでいくに違いない。

WORLD 個性的な4つの国家が世界の勢力を分けている

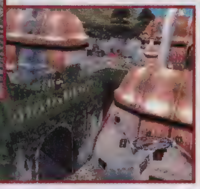
ゼノギアス・ワールドは4つの国家で形成されている。イグニスと呼ばれる大陸の南方に位置する王国・アヴェ。イグニスの西方にある宗教国家・ニサン。イグニス中央から北部を領有する軍事国家・キスレブ。そして謎に包まれた空中都市国家・ソラリス。この4国家に加えて、流通、科学振興、文化管理までになう一大宗教組織「教会」が存在する。世界の過去の記録を管理し秘匿する教会が、おそらく物語の核を握ってくるのだろう。

ニサン

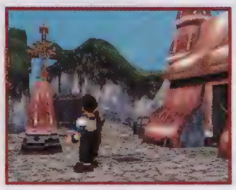
ニサンは国家と言うよりも「宗教共同体」と行った方が正確。ニサン正教は法皇府と呼ばれる組織が中心になっており、大教母が一般に言う「国王」にあたる。大教母は世襲制でアヴェのファティマ王家と血縁である。また、ニサン正教は「教会」の世界宗教とは一片の類似もない。

⬇中央に荘厳な大聖堂があるニサン。肥沃な土地であり、人々は穏やかに暮らしている





➡地理的にはアヴェに隣接している。ちなみに現在の大教母はバルトの従姉妹に当たるマルグレーテ



⬅街のあちこちに聖碑がある。「教会」の教えとはどう違うのだろうか

アヴェ

ファティマ王家によって統治される。国土の大半は砂漠。隣国キスレブとは数百年に及ぶ戦争を繰り広げている。先王エドバルト3世がキスレブとの和平に奔走したが、12年前先王の急逝によって和平の道は断たれた。後継のバルトメイ王子も病死したと言われ、現在は宰相・シャーカーンが全権を握っている。



⬅多民族国家であるアヴェには人が集まる。市街ではマーケットなどが開かれ、盛況のようだ

⬇「大武会」では国内外の武術家が集まる。その開催目的は何か?

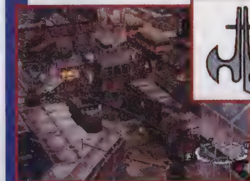




⬅武術大会が開催されるらしい会場。フェイも出場することになるのだろうか

キスレブ

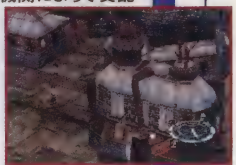
イグニス中央から北方に位置する軍事国家。以前は「委員会」と呼ばれる最高統治機関によって支配されていたが、現総統・ジークムントによって帝政に移行した。「委員会」はその権力を縮小され、大衆娯楽「バトリング」の管理運営を行っているが、現在も政権転覆を狙っているという。また、4国家の中で最も「教会」の力が強い国家でもある。



⬆キスレブの街は一般街と囚人街に別れている。全体的に退廃的で暴力的なムードが漂う

⬇街に自動車がある。前世紀の遺物である「原子炉」を今も活用しているらしい





⬆のどかな雰囲気のアヴェに比べると、やや暗い雰囲気。施政者のせいなのだろうか?

ソラリス

空中に浮かぶ要塞国家。下に伸びるパイプラインによって「下界」と接触している。巨大な空中要塞を建造・維持していることから、他の国家との技術格差は歴然としており、ゼノギアス・ワールド最大の軍事国家である。国民には「選民思想」が染み着いているようだ。物語のヒロイン・エリィの出身国でもある。

⬇空中要塞ともいえるソラリス。絶えず移動をしていると思われるが、詳細は謎に包まれたまま



キャラクターの特徴に応じたギアが多数登場する。Gears

どうやら登場するギアは、基本的にキャラクターそれぞれに対応した「専用機」として登場するようだ。ギア自身も搭乗者の得意武器を装備していたり、個性豊か。中には量産機も存在するようだが、基本はカスタムメイドなのだろう。ギアそのものは先史文明の遺跡から発掘される技術で生産されており、修理などは遺跡を管理する「教会」に頼むしかないという。ここでも、「教会」が大きな意味あいを持ってきそうだ。

ヴェルトール



先月号で「オーディン」と紹介したギア。名前が変更された。フェイの専用機でチェーンガンを内装している。他に固定武装はないようだが、フェイの武術をヴェルトール自身がトレースする可能性が高い。近接戦闘向けだろう。

©スクウェア　キャラクターデザイン　田中久仁彦

Charactors

失われた過去、秘められた過去…謎多きキャラクターたち

ようやく、主人公・フェイ、ヒロイン・エリィの詳細、そして彼ら以外のキャラクターの姿がわかり始めた。今回紹介するのはフェイ達を含めて5名。彼らは過去を失った者、知らない者、隠している者など、みな何かしら秘密を持っている。それらの秘密が物語の核心に迫る内容である可能性は高い。いわくつきの登場人物ばかりだけに、濃厚な人間ドラマも期待できそうだ。

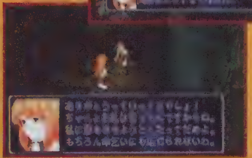


エリィ（エレハイム・ヴァン・ホーテン）

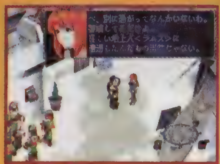
ソラリスの軍人。18才。キスレブ軍に潜入し新型ギアを奪取したが、追撃を受けてラハン村近くに不時着する。そこでフェイと出会ったことが、互いの人生を大きく変えていくことになる。フェイ同様、第二の人格を持つらしい。



➡フェイと出会ったエリィ。異人種と話すことに戸惑っている様子だ



⬅ソラリスの選民思想がエリィにも根付いているようだ

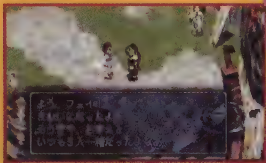


➡異文化の中に一人投げ込まれたエリィに不安と恐怖が芽生え始める



フェイ（ウォン・フェイフォン）

3年前からアヴェの辺境・ラハン村に住んでいる18才の青年。以前の記憶を断片的に失っている。日頃は天真爛漫だが、もう一つは快適な人格を有する。武術の心得もあるが、初めてギアに載っても操縦方法を体が憶えていたという。



⬆身寄りがないフェイを支えてくれた友人ティモシーとアルル。二人は結婚するという



⬅フェイの中に眠る謎の「力」。その存在がフェイを苦しめ始める



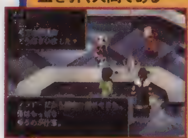
⬆シタンはフェイの秘密を知っているのか？　「力」そして失われた過去も…

バルト（バルトロメイ・ファティマ）



⬆バルトは今でこそ海賊の頭領だが、本来はファティマ王家の血を引く人間である

病死したと伝えられるアヴェ・ファティマ王朝最後の王子。18才。反乱軍に投獄されたがシンパの手によって逃亡、現在は砂漠の海賊の頭領である。一本気な熱血・正義感で部下の信奉は厚い。ムチ使いの名手でもある。



⬅天真爛漫で面倒くさがりや。部下のウケはいいようだが、とても王家の人間とは思えない



➡バルトの体を流れる王家の血が、バルト自身を悩ませる

ビリー（ビリー・リー・ブラック）

2挺のリボルバーに銀の弾丸を込めて死霊と戦う青年神父。父は行方不明、母は資料に襲われ死亡。唯一の肉親である妹は母を失ったショックで言葉を失っている。彼は妹が言葉を失った責任を感じ、どんなことをしても妹を養ってきた。



⬅華奢な体に祭服を纏い、2挺の拳銃をもつ神父・ビリー。拳銃には死霊を滅する銀の弾丸が込められている

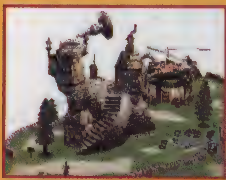


➡ビリーの妹は言葉を失っている。彼が心を開くことはあるのだろうか？

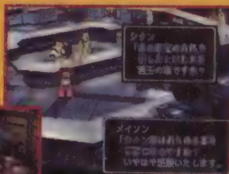
シタン（シタン・ウヅキ）



3年前からラハン村のはずれに住む医者。趣味は機械いじりで温厚な性格だが、剣の使い手という隠れた一面も持っている。出身はソラリスらしく、フェイの失われた記憶、第二の人格に関しても何か知っているらしい。



⬅ラハン村のはずれにあるシタンの家。奥にシタンがこもるガラクタ小屋がある



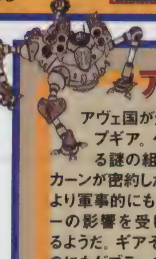


➡ファティマ家の秘宝の謎さえシタンは知っている。一体彼の正体は？

⬆古代の音響装置（？）が変調をきたした。シタンは古代の謎も知っているのか？

次号予告　来月は特別対談。あの中村光一さんとスクウェアの青木和彦ディレクターの『チョコボの不思議な談笑』。待て。

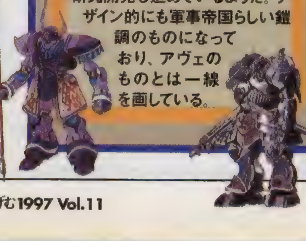
アヴェ





アヴェ国が生産する量産タイプギア。ゲブラーと呼ばれる謎の組織と宰相・シャーカーンが密約したことにより軍事的にもゲブラーの影響を受けているようだ。ギアそのものにもゲブラーの影響があるのか？

キスレブ



アヴェの国産ギアに比べて洗練された印象がある。独自にギアの研究開発も進めているようだ。デザイン的にも軍事帝国らしい鎧調のものになっており、アヴェのものとは一線を画している。

ヘイムダル



シタン専用機。全体的にバランスがとれた機体のようだ。固定武装に内装式バルカンをもっているが、それよりも剣を持っての攻撃が得意なようだ。これは操縦者であるシタンの特性によるモノだろう。

レンマーツォ



ビリー用ギア。ビリーの2挺拳銃同様、格納式のハンドガンを2挺装備している。他にもアームガン、内装式バルカンなどを装備、後方から狙撃するのが主な戦法になるだろう。スピードと反応力に優れる。

ブリガンディア



バルト専用ギア。マシンキャノン、ファランスクなど装備が充実している。また左右の腕にウィップ（ムチ）を装備しており、バルトのムチの技を繰り出してくるだろう。スピードが身上のギアである。

ヴィエルジェ



エリィの専用機。ヴェントールに比べてかなり軽量で耐久力が低い。内装式バルカン、無線誘導式ビットを装備している。格闘戦用ロッドも装備しているが、あまり近接格闘には向いていないだろう。



PS版ダビスタが発売されて、はや2カ月。
まだエンディングを見ていない人や
強い馬を作れない人、
はたまたＧＩが獲れない人など、
迷える仔羊たちを正しい（？）
方向へと導くスペシャル企画の始まり、始まり～。
牧師（講師）は自称ダビスタ王・ムラキングだ

俺の馬

安田家のちょっとイイ話



安定度？

ダビスタの種牡馬パラメーターに表示されている「安定」の文字。一般的には、母（父）と同じ能力を持つ産駒ができるかどうかを示すもの、と思われがち。が、実際に関わってくるのは母のスピードとスタミナのみである。けっこう勘違いしてた人も多いのでは？　ちなみにAほど母のスピード・スタミナの再現確率が高くなっている。



1度や2度の破産がなんだ!!　失敗を繰り返してこそ、得られる経験は大きい

最初の1頭で挫折した人へ

産め！　そして、運命を切り開け！

ミリオンセラーを記録し続けている怪物ソフト「ダービースタリオン」。この通称「ダビスタ」がPS版で新しくリニューアルされ、今年7月に発売されたわけだが、その時、「ダビスタ」という名前だけで買った人は一体何人いるのだろうか？　しかも、買ったはいいが、ロクに説明書を読まずにプレイし始め、いきなり破産し、「んだよ、つまんねえな～」とソフトを押し入れにしまいこんだまま、という話をよく耳にする。

そんな人達に言いたい、「生きることを放棄するな！」と。生きる＝人生とは勝ち取っていくものであり、自ら切り開いていくものである。1度や2度の失敗で恐れていたのでは何も始まらないのだ。これはダビスタも同じで、破産を恐れていては、そこに広がる無限の可能性を秘めたダビスタワールドを体験することができずに終わってしまう。そうならないために、まずは説明書をじっくり読んでみよう。その上で、カコミのアドバイスを実行していれば、自ずと道は開けよう…。



金言

人生これすなわちダビスタなり

どんな初期牝馬でも
スピードUPクロス
安定C
を考えよ

この馬と俺

「使える」というより「オレはコイツしか使っていない」というほど使える繁殖牝馬エピュキュリアン。なにがそんなに使えるのかって？　そりゃあ、もちろん最強馬生産にだ。高いレベルのスピードとスタミナ、そして面白配合になりやすい血統構成とくれば…ね!!

エピュキュリアン

繁殖牝馬



「ダビスタⅡ」の頃はさして使うことのなかった繁殖牝馬だったが「96」からは大躍進!!　もちろん、それなりに高額だけどね

ムラキングヴァニラ

自家生産馬

ハッ、ハッ、ハッ、白毛っすよ、白毛。オレんとこの牧場ではすでに7頭目で、もはや珍しい存在ではなくなってしまったが、なんといってもコイツは強い!!…と思う。とはいえBC選抜隊の中ではかなりキツイけどね。登録コードを載っけておくので遊んでやってくだせえ。



■ぺねそのふ■よろいてめ■はなとぜや
■にあふやね■しるぎべか■やむよむで
■がかへまだ

©1997　パリティビット

野村怪物工場



現役を長く続けるっちゅうのわ、大変なことや。ONみたいな天才とは縁もゆかりもないわしも、しぶとく選手やっとったらけっこうなホームランを打つことができた。人間万事塞翁が馬、無事これ名馬や。丈夫がいちばんちゅうわけや。ナニ？ ことわざがしつこい？

鉄は熱いうちに打て！でも年寄りいじめたらアカン

フルタVSカツノリ 正捕手はどっちだ!?

野村工場月間報告

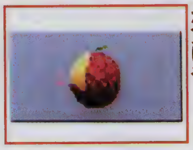


お金が貯まらんのや。わしはひっそりと咲く月見草やからな。昔から金儲けが苦手で……ファームの小屋もまだ2段階めや。選手もグレードCまでしか育たんしな。どこぞのベイがうらやましいわ。

超溺愛カツノリの場合



ウチのカツノリは、きびしく言うたら萎縮してしまうだけや。どんなときでもとりあえず誉めとかな、長くは続かん。叱るが負けや。

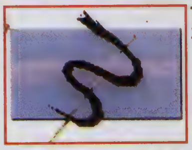


↑アルタケーキは一度にたくさんやるんや。ケチるな

スパルタフルタの場合



フルタは妙に自信過剰なところがあるからな。こういう奴は図に乗りやすいから、決して誉めてやったらアカンのや。休ますな。



↑セキトバヘビの黒焼きを数本喰わせたれ

成長の度合いは？



グリーンボーイの時分は、スパルタのほうが言うことを聞くし、仕事もまじめにこなす。しかし伸びてくると、超溺愛のほうが忠誠心が高くなるんや。あとは鍛え方次第やな。

寿命に差し障りはあるか？

いずれも平均寿命を下回りおった。フルタは2歳3カ月、カツノリは2歳2カ月でホリィが引退勧告を出してきよる。極端な育成方法は、選手寿命を縮めるっちゅうことや。くわばらくわばら。

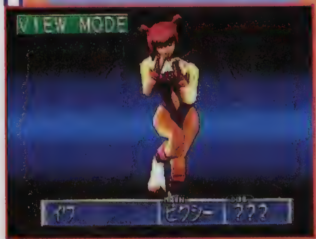


結論

スパルタは入団当初に効果的、超溺愛はベテランになってからが効果的ということや。「今が正念場」ホリィに言われてからは、スパルタをしたらアカン。忠誠度が低く、バカになる。寿命を伸ばすために超溺愛にせな。結局は「ふつう」が長生きの近道のようやな。

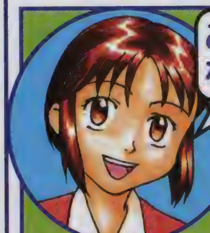
野村ID調教講座

今月のこれや！ グッとくるやろ？



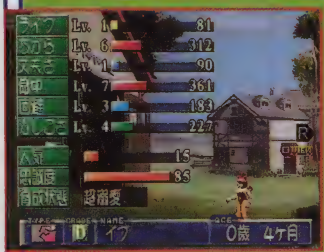
『刻命館』の音楽CDでイヴが出てくるとは知らんかった。テクモ円盤侮りがたし、やな。

あなたの話し相手になってもいいですか？ 出張版 ホリィちゃんファンクラブ



最強モンスターを探すだけが楽しみじゃない？

こんにちは、ホリィです。面白いハガキが来たので、さっそく紹介するね。「ホリィちゃんこんにちは。私は美少女が大好きで、だからホリィちゃんも好きなんですけど、それはいいんですけど、そんなわけでモンスターを集めるときにも、ついピクシーばかり集めてしまうんです。ナニから探すのかというと、ギャルが大活躍するゲーム。例えば『トワイライトシンドローム究明編』や『EE7』からはずばりピクシーが出ますし、洋ゲーの『トゥームレイダース』からはビーナスが出るんです。いまでは以前にも増してギャルゲーを買うようになりました」山形県の加藤條七さんからのお便りでした。加藤さん、犯罪だけは起こさないでね。それじゃ、また来月。



←加藤さんは上で、ノムさんが紹介しているイヴも誕生させてました

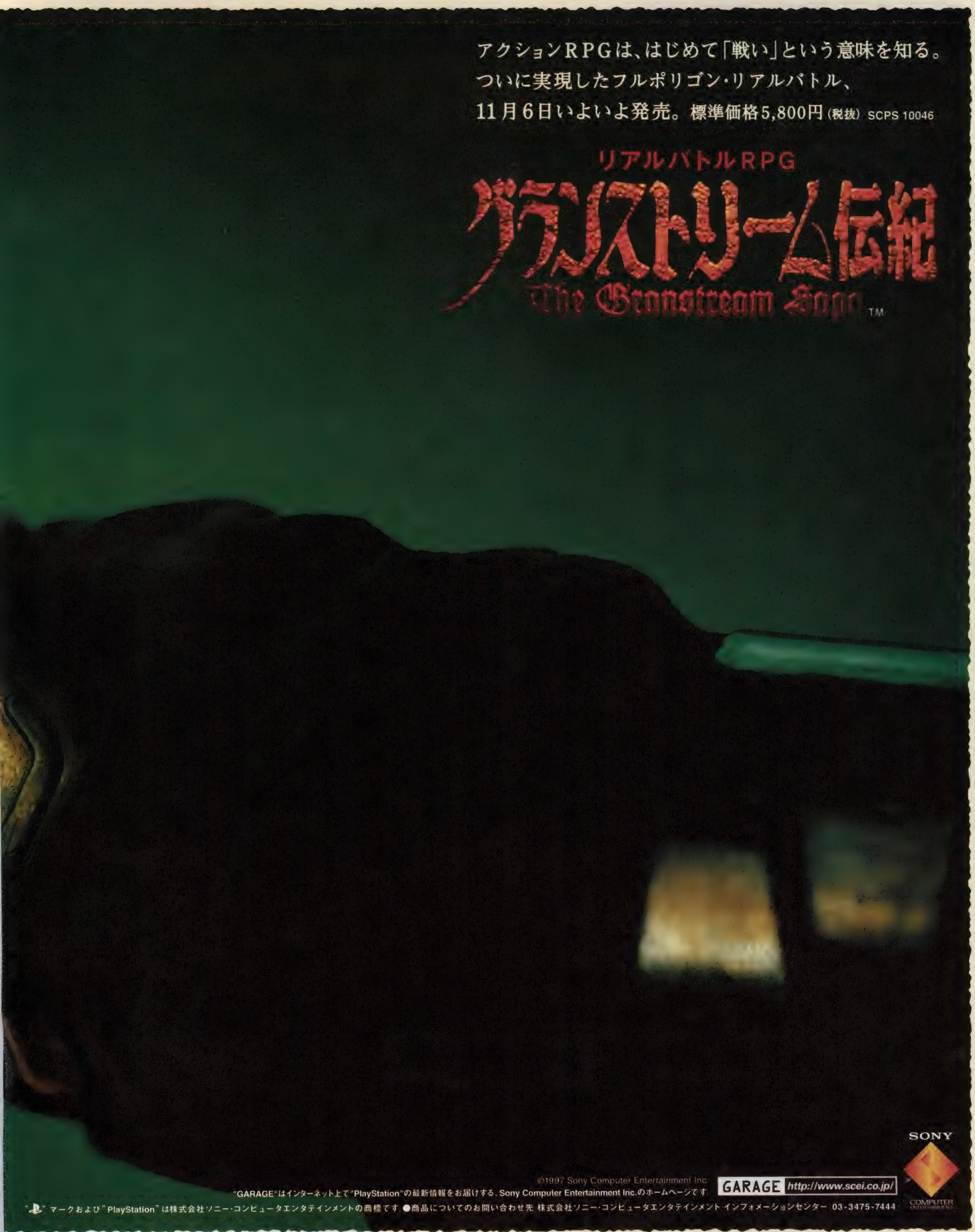
じゅげむBOOKS『モンスターファームエキスパート』鋭意制作中!!

遅れてスマン。ひと月待て

まず報告。9月下旬発売がズバリ10月30日予定に…ゴメン。とはいえ企画山盛りで総ページ数240!!読みごたえ満点のファンブック&完璧攻略本に仕上がるゾ。やたら応募の多かったピクシー系ファンページや、メモリーカード多数応募アリガトウの選手権はフルパラメーター続出で高度な戦いに。他にも隠しネタ満載。マジで凄いんでもう少し時間を。

サッチーのひと言 あんたたち見たわよね？ イシイくんのノーヒットノーラン。あれこそID調教の成果なのよっ。さあ、次は打倒ライオンズ、打倒ヒガシオ！ フルタくん、カズヲちゃんに盗塁されたらおしおきだからねっ！

©TECMO,LTD.1997


アクションRPGは、はじめて「戦い」という意味を知る。
ついに実現したフルポリゴン・リアルバトル、
11月6日いよいよ発売。標準価格5,800円（税抜）SCPS 10046
リアルバトルRPG
グランストリーム伝紀
The Granstream Saga™
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
その光は
すべてを創り出し、
すべてを破壊する。

Monthly GAME BUSTERS NEWS

マンスリーゲームバスターズニュース

Vol.3

情報発信地の裏側に潜入!

リアルタイムレポート始動!! 東京ゲームショウを徹底紹介

最新情報を常にHPへアップデート

9月5〜7日に開催された、東京ゲームショウ'97秋。今回から会場を幕張メッセに移し、いままで以上に大きなイベントとなった。当然、連日超満員。しかし、いまや幕張まで行かなくてもパソコンさえあれば、インターネットで会場の雰囲気や、ゲームの最新情報をキャッチすることができる。それが、ゲームバスターズのリアルタイムレポート。

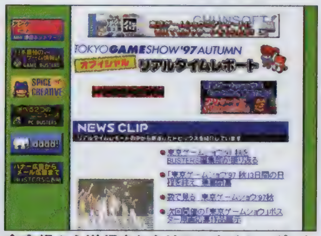
常に新鮮な情報を発信し続けるために、スタッフたちは、デジタルビデオカメラをかついで各ブースを周り、会場内にあるプレスルームに戻るとすぐさまパソコンに向かう。つまり新しい情報が入ってくるたびに、どんどんページが更新されていくのだ。基本的には、各ブースのレポートが中心だが、最新タイトルの発表があればすぐにのせ、さらにメールで「ここのブースを見せて!」というリクエストがあれば対応するなど、まさにいたれりつくせり。とにかくスタッフは一日中走り回っているので、最終日が近づくと限界が来て、不可解な行動を取るようになるとかならないとか……。でもそれが1日50万〜80万というヒット数の原動力になっていることには間違いない。もうこれからは、イベントに行けないからと言って残念がることはない。リアルタイムレポートをおおいに活用してしまおう!


↑東京ゲームショウ'97の会場。スタッフは全ブースを取材することになっている


↑ゲームバスターズのリアルタイムレポート取材班。イベントには、毎回10〜12人ほどが派遣されているのだ


➡取材後、すぐに現地の端末からリアルタイムレポートを発信、アップデートされる


↑現地での取材風景。セガのブースにて期待の新作「SONIC R」を撮影中である



↑会場から送信されたリアルタイムレポートは、すぐにホームページ上で見られるのだ

URL➡http://www.busters.or.jp/jp/tgs/

ユーザーのためのレポートを目指す

今回からCESA公認になり、オフィシャルページになりましたが、あくまでユーザー寄りというスタンスは変えていません。TV・ラジオ・雑誌にない楽しみがインターネットにはあるので、ユーザーが何を求めているのかもっと意見を知りたいと思っています。


リアルタイムレポート担当
田村幸一氏

これでどうだ! ゲームバスターズ「GAME NEWS」を見るための3つの方法

……参りました。

インターネットを使えるキミは!!
日本一のゲームサイト「http://www.busters.or.jp/」へGO!

毎日Eメールで欲しいあなたは!
1カ月500円で最新情報を毎日配信!
月〜金まで毎日配信　詳細・申込みはホームページへ

パソコンを持っていない淋しいボクは……
FAXから「GAME NEWS」をゲット!
Eメールで配信している「GAME NEWS」が毎日FAXから引き出せる新サービスだ!



■お問い合わせは電子メールで:info@busters.or.jp
■資料請求は下記住所まで:(株)ケイネット〒231横浜市中区尾上町5-80



今月の注目人

『風来のシレン』より約2年
いま、サウンドノベル『街』に期待が高まる

株式会社チュンソフト代表取締役社長

中村光一氏

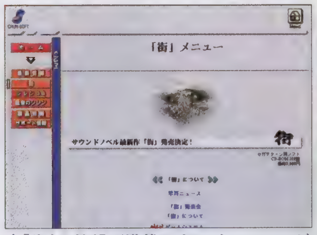


中村光一氏

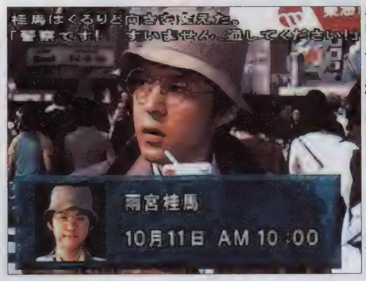
1964年香川県生まれ。82年エニックス主催のゲームコンテストで準優勝を獲得。その後チュンソフトを設立し、『弟切草』『風来のシレン』などの名作を生み出した。

ゆくゆくはネットでサウンドノベルを

デイリーバスターズニュースのゲームニュースを中心に、毎日チェックしています。ゲーム業界の知りたい部分が速くわかるところが魅力ですね。ゲームバスターズは、我々メーカー側の生の声をいち早くお伝えいただけるほか、ユニークな企画も多く、情報の幅広さを感じます。当社からは、いよいよセガサターン用ソフト『街』が発売となります。これまでの文字を読み、選択肢を選ぶ、といった形式からさらに進化して、8人もの主人公の縁や関わりを「神の視点」で操作し、紐解きながらエンディングまで読み進めていくゲーム性の高い内容となりました。いままでになかったシステムをバスターズさんの長所を活かして皆さんにお伝えしていただければと期待しています。また『街』のようなサウンドノベルなら、ゆくゆくはネット上で、皆さんからシナリオや分岐を公募したいなぁなんて構想もありますので、その時にはぜひふるってご参加くださいね。



⬆『街』の情報が満載のオフィシャルページ【http://www.chunsoft.co.jp/contents/】



⬅チュンソフトのサウンドノベル『街』。発売：10月30日予定 5800円(予)

ちょっと気になるゲームのホームページ

MEMORY'S FANTASIA

http://www2.osk.3web.ne.jp/~memorin/

「MEMORY'S FANTASIA」は、多人数によるゲームのレビューを中心としたホームページ。最近発売されたゲームを、このホームページのスタッフたちがそれぞれ独自の切り口で紹介しているところがおもしろい。ゲーム情報をホームページで発信することをベースに、ホームページに集まってくる人たち主体のページ作りをしようと心がけているようだ。特に注目は、ページ上でリアルタイムに話ができるチャットのページがあること。ゲームファン同士が、このページを使って情報交換したり、知り合いになったりすることができる。



⬆ゲームレビュー以外に、掲示板、チャットなどがある。「ネクストキング」のファンページもあるのだ

ホームページ大募集中です!

応募先：info@busters.or.jp
メールタイトル：user-hp
●記載事項
・氏名、
・連絡先、
・HPのURL、
・メールアドレス、
・自己PR、HPのPR

GAME BUSTERS STAFF REPORT

スタッフの努力が支える「リアルタイムレポート」



須藤正之●スタッフ
ギャルゲー？結構好きです。



田中利直●編集長
BUSTERSの最高司令官

田中編集長(以下田中)：リアルタイムレポートご苦労さんでした。

スタッフ須藤(以下須藤)：スタッフみんなでがんばりましたからね。私も3日間で睡眠は5時間以下、1日2食で必死にがんばりましたよ。今回の出展タイトルは、実に500以上の規模ですからね。

田中：会場の様子は、どうだったの。

須藤：来場者14万人以上でしたから、取材のときにも目的のブースに行くだけでも大変でしたよ。今年はバスターズのロゴが入ったTシャツを着ていたので、会場で読者の方に、結構声をかけられましたよ。娘さんを連れた若いお父さんに「いつも読んでいますよ」といわれたりすると、やっぱりうれしいものですね。

田中：モノを作る楽しさはもちろんだけど、それ以上に、読んでもらうよろこびも大きいよね。

須藤：本当にそうですね。

田中：取材の方は、うまくいったの。

須藤：どこのメーカーさんも忙しいなか、取材に協力してくれましたよ。

田中：デジタルメディアに対する理解も進んできているからね。

須藤：やはり、ユーザーの求めている情報は何か、を我々がどうやってキャッチしていくかが難しいところですね。新しい情報を追うだけなら誰でもできるけど、その奥にあるものをいかに伝えていくか、それが今後の課題かな。

田中：そこが大事なところだね。ところで、今日は、早く寝ろよ。この仕事は健康第一だからな。

PRESENT

ゲームバスターズオリジナルのマウスパッドを、30名様にプレゼント(デザインは選べません)。郵便：〒231横浜市中区尾上町5-80神奈川中小企業センター8F (株)ケイネット バスターズ編集部 マウスパッドP係
E-Mail：info@busters.or.jp
(メールタイトル：mp0930)
締切：10月30日
(当日消印有効)



© 1997 CHUNSOFT／長坂秀佳

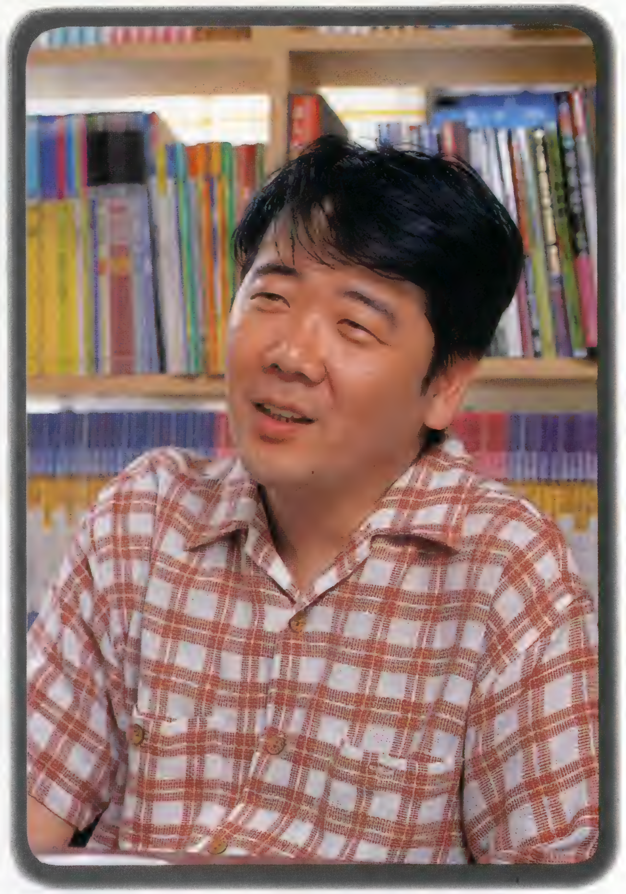

純和風 巫女育成 AVG
恋も修行もがんばります
戦巫女
vestal virgin
普通の人には見る事すら出来ない化け物である「怪者」と、
ひょんな事から戦う事になった 八握神社の巫女、飛鳥ちとせ。
さまざまな家事と、数々の修行をこなし、「奴」を倒す事が出来るか!?
ちとせのパートナーとなり、指導してやるのはあなたです。
Win専用ソフト
動作環境
■Windows95が動作する機種
■CPU:pentium100MHz以上必要
■メモリ:16MB以上
■解像度:640X480,6万色以上
■4倍速以上のCD−ROMドライブ必要
10月30日発売!!
定価 ¥7,500
ALICE SOFT
アリスソフト
〒530大阪市北区天満3丁目12番3号ハニービル TEL. 06-882-0811
●ユーザーサポート:06-882-2186(14:00〜17:00)●通信販売:06-882-2163(14:00〜17:00)●FAX:06-882-0689(24時間)
■インターネットホームページ:URL⊐http://alicesoft.co.jp
■問い合わせ E-MAIL:総合受付 info@alicesoft.co.jp/商品サポート support@alicesoft.co.jp



PlayStation
Growth or Devolution
進化か退化か・・・
8才の夏休み。あなたは北海道のおばあちゃんの家まで、初めての一人旅に出かけることにした。
母親に見送られ、元気に自転車で出発。学校の友達や街の人達も勇気づけてくれた。
旅の最初に訪れたのは隣村の「ツクバネ村」。ここはガマの油とツクバネ山への入り口として有名らしい。その村のガキ大将グループにケンカを売られてしまうが、奮戦の末なんとか勝利する。が、ガキ大将は引き分けだと言って去っていってしまう。
その夜、今度はツクバネ山でのオバケ退治をガキ大将に持ちかけられる。ガキ大将のずるがしこい邪魔をくぐり抜け、山頂の洞窟にたどり着いてみると、謎のオバケがあなたを襲う。なんとか、オバケ退治を終え洞窟の外にでたあなたが目の当たりにした物は信じられない光景だった。
一九九九年七の月　空から恐怖の大王が降りた
製作総指揮：鴻上尚史
音楽監督：デーモン小暮/美術監督：江川達也
◎1997年秋発売予定◎予価5,800円(税別)◎旅ゲー(RPG)
G.O.D pure
ジー・オー・ディー ピュア
©1996/1997 Imagineer Co.,Ltd.©サードステージ©江川達也©ミュージックチェイス "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
imagineer イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
TEL：03-3343-8911/FAX:03-3343-8915

kokami shouji interview

劇作家・鴻上尚史氏が4年もの制作期間と全精力を投入したRPG『G・O・D pure』。この発売を記念して、マスターアップ当日、完成度に出応え充分といった感じの鴻上尚史氏のインタビューと、本誌連載『プレイステーション・ビート』でおなじみのゲームライター・元宮秀介氏による『G・O・D pure』コラムを併せてお届けしよう！





1958年8月生まれ。早稲田大学在学中に劇団「第三舞台」を旗揚げ。以後、劇団主催者として活動するほか、映画監督、ラジオのディスクジョッキー、雑誌のコラムニストとして幅広く活躍。（写真は戯曲集『スナフキンの手紙』（白水社刊）。

『G・O・D』は、トータル約2億円が投入されています。だって、4年目が過ぎて、5年目に突入されていますから。

（アスキー刊 「EYE・COM」連載「電気羊のやさしい飼い方」より）

まず僕は、脚本を書きました。原稿の厚さ、20センチ。

（扶桑社刊 週刊SPA連載「ドンキホーテのピアス」より）

鴻上尚史

KOKAMI SHOUJI

古い言い回しだけど、僕らの世代にとって、鴻上尚史さんは、彗星のように現れたスターだ。劇作家として、自らの劇団「第三舞台」を瞬く間にトップの存在にまで押し上げ、コラムニストとして、同時代のカルチャーを軽やかに的確に語りつづけている。若い読者には、日本中に一大ブームを巻き起こした「究極の選択」と「十回クイズ」を生み出した人、といえば分かるだろう。

鴻上さんは、早くから「自分はファミコンファンだ」と公言していた。僕は鴻上さんのゲームに対する熱のこもった語りが大好きで、眠さをこらえながらラジオ番組を聴き、週刊誌上のエッセイを欠かさずチェックしていたものだった。

そんな鴻上さんが「RPGを制作する」とのニュースを耳にしたのは、いつの頃だったのだろう。その知らせを聞いて、とっさに僕は「これは期待できるな」と感じた。理由は単純だ。鴻上さんは優れたゲームプレイヤーだからだ。本当にたくさんのゲームをやり込んで、ゲームの本質的な面白さを見抜く目を鍛えている。ゲームプレイヤーとしての批評眼と、劇作家としての卓越した才能が組み合わさったのだから、すごいゲームが出来上がらないわけがない。

それからしばらくすると連載中のエッセイに『G・O・D』に関する記述が見られるようになってきた。それらにはRPG制作の困難さや進行の遅れが書き連ねてあったのだけれど、鴻上さんが苦労を語るほどに、僕の期待はますます膨らんでいった。それだけ情熱を注いでいるのだから、普通のゲームになるはずがない。むしろ制作が遅れれば遅れるほど、作品は磨かれていくに違いない。

そして『G・O・D pure』。スーパーファミコン版で泣く泣く削ったシナリオを復活させた完全版をプレイステーションで発売する、との発表を聞いたときには、さすがに身震いをする思いがした。「この執念はスゴイぞ」と。

さて、僕はいち早くプレイする機会を得て『G・O・D』を楽しんでいる。のっけから急転するストーリー、アイロニーに満ちたセリフ、速射砲のように繰り出されるギャグ。すべて僕の予想を気持ち良く裏切って、「RPGだから物語は、こう進む」という予定調和は、どこにもない。クライマックスに大きな驚きと感動が待ち受ける予感を胸に、このゲームを遊び続けよう、と思う。





元宮 秀介（もとみやしゅうすけ）
ゲームライター／編集者
ワンナップ代表
1969年東京都生まれ。フリーランスのライター・編集者として、テレビゲームに関する雑誌記事や書籍、攻略本編集・執筆を中心に活動。本誌記事『プレイステーション・ビート』は、連載開始から2年半目を迎える。

まだ終わっていません。一日12時間、ずっとテレビ画面を見つづけていました。

（扶桑社刊 週刊SPA連載『ドンキホーテのピアス』より）

『G・O・D pure』は、プレイヤーがゲームを楽しみながら、ゲームについて考えるメタ・ゲームなんです。クライマックスを迎えた後、『G・O・D pure』の物語は終わります。だけど、あなたの人生は続いていきます。『G・O・D pure』の体験は、あなたの人生にどのように関わっていきますか？ 僕は芝居や映画を作るときに、そんな問いかけをいつも考えています。それをゲームでもうまく伝えたいんです。

たとえば、普通のRPGだと大ボスを倒したら「良かったね」と誉められる。だけど『G・O・D pure』はそうじゃない。近くにいる女の子が主人公たちに向かって「お兄ちゃんたち、怖い」と呟くんです。そうだよね、だって、世界のボスを倒すほどに成長したということは、主人公たちは世界を征服するだけの強大な力を身につけている、というわけだから。

成長とは何だろう？ 何かをやり遂げるということは、どういうことなんだろう？ そんな僕の問いかけが、プレイヤーそれぞれの人生につながっていくと嬉しい。また、そう願うからこそ、ありきたりな「中世ファンタジー」の世界観ではなくて、「現代」を舞台にしたわけです。他にもたくさんのテーマを作品の中に込めています。いっぱいあるんです、テーマが。だから『G・O・D』を遊んでくれた人は、きっと他のゲームでは味わえない「何か」を感じとってくれるだろうと思いますよ。



インタビューを行ったのは、マスターアップの当日。第三舞台の事務所の一室では、スタッフたちがデバックの作業を続けていた。

G・O・D pure



どこにでもありそうな街角から旅に出る少年。『G・O・D pure』の物語は、ごくごく平凡な日常風景から始まる。

INTRODCTION

全シナリオ執筆、演出に劇作家の鴻上尚史氏。キャラクター＆モンスターデザインに『東京大学物語』『まじかる☆タルるートくん』で知られる漫画家・江川達也氏。音楽監督に聖飢魔IIのデーモン小暮閣下。「いまだ誰も見たことがないRPG」を合い言葉に、各界気鋭のクリエイターが総力を結集。キャラクターを成長させていくRPGにおいて、「成長とは何か？」という意欲的なテーマに挑む話題作。



物語の要所には、CGムービーがインサートされる。どれもが抑制の効いた短い映像のため、かえって印象に残る。



戦闘シーンのシステムは、脳に眠る特殊能力潜むサイコ（超能力）や、神秘のエネルギー・チャクラなど、人間の潜在能力をテーマにしている。

―1997年、7の月 恐怖の大王が舞い下りた

1999年の夏休み。主人公の少年は、北海道のおばあちゃんの家まで出かけることにした。自転車旅行、しかも一人旅ということで、周りの大人たちは心配を隠せない。だけど、少年は明るく旅立っていく。はじめに訪れたツクバネ村で、少年はお化け退治を依頼される。夜半、少年が足を運んだ山頂には、小さな洞窟があった。お化けの正体は、洞窟の主である巨大コウモリだった。コウモリを倒した主人公は、洞窟の奥に鎮座する石を発見。おそるおそる手を振れてみると、不思議な光が少年の体を包みこんだ。

洞窟から出てくると、少年の目前には信じられない光景があった。宇宙人が襲来し、目の下に広がる都市に総攻撃を仕掛けていたのだ。そこには少年が住んでいた街もあった。宇宙人の攻撃は激しさを増し、世界は絶滅の危機にさらされた。

それから10年の月日が過ぎた。生き残った人々は、国家を超越したエイリアン抵抗組織・ブレスを設立。日夜、エイリアンと交戦するも旗色悪く、被害は増える一方だった……。

©1996/1997 Imagineer Co.,Ltd. ©サードステージ ©江川達也 ©ミュージックチェイス

恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

小林真文の あの方と私

●誰かボクラを止めて！（切実）
東京ゲームショーの巻

●取材の日、早朝10時に会場前集合。相手がちゃんと来てて驚いた真文せんせとオレって一体…。（犬様担当エモやん）



じゅマ〜ル［ゲーム版］

パクリ？ いえいえ本家じゅマール公認、じゅマールっスよ。ゲームキャラ専用個人情報みだれ撃ち。穴があいたらスライムでもつめといて！（各メーカーさん勘弁してね。）

じゅマ〜ル

売る 買う 出会う

No.壱 1997 9-30 毎秒 発売 440ギル

個人情報マガジン

注 ヨーヨー教えます

男 / ?歳 / 旅人



まだこの星に来たばかりなので右も左もわかりません。笑顔とヨーヨーしか取り柄のないオレだけど、友達になってくれる男女を募集します。

●サターン

教 いなくなってしまった

男 / 20歳 / 無職

ライバルのアメリカチームの三人の行方を探っている。みなプロスポーツ選手だが、本業にも復帰していないらしく、ファンも探しているので早めに連絡をくれ。ちなみにハリケーンミキサーと怒鳴っている角がある人は関係ない。

●草薙　京

売 プロレス最高の裏ビデオ

男 / 24歳 / プロレスラー

あの「安生、グレイシー道場破り」事件の一部始終を録画した裏ビデオを極秘ルートで入手しました。10万円でダビングします。

●ゾラエフ

売 スティード　95年式売ります

男 / ?歳 / 格闘技師範

押忍！35万円位で買ってくれる人募集！多少の値引き可!!フルカスタムです。ハンドル多数あり。部品も色々あります。

●リョウ　サカザキ

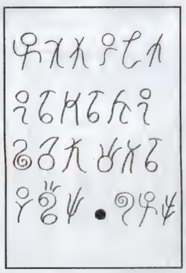


じゅマールスタディ

悪例を反面教師にして効果的な返事を書こう

おすすめできない返事の書き方見本集

意味不明なことが書いてある



せっかく頂いた嬉しい返事のハガキ。でも、文面は「ウホー！ウッホ、ウッホ！」と意味不明な言葉の羅列。語尾に「○○だムー」とか「○○でチュウ」とかを付けるぐらいならまだいいんですけど。これじゃあちょっとねえ。モールス信号よりタチが悪いよね。宇宙人や動物の言葉を解する人なら問題ないでしょうけど、そうでなかったら「なにこれ。きもちわるいわね」とゴミ箱に捨てられる可能性が高いのではないでしょうか。返事を頂けるのは、有り難いのですが、言葉が通じて初めてコミュニケーションですもの。情報を出した人がどんな人なのかを良く考える必要がありそうです。

相手を研究したアプローチを！

教 キミの考えたオリジナルホールド

男 / 41歳 / プロレスラー



を参考にしたい！投げ、極め、締め、どんな技でもOK！ハラショーな技なら実際にオレが使わせてもらうぜ！

●ザンギエフ

教 「シャドゥルー」にピンときたら……

女 / 29歳 / 刑事



父の敵を追っています。手がかりは「シャドゥルー」と「ベガ」という言葉。何か知っている人は情報ください。

●チュンリー

買 テープ売って

女 / 18歳 / 超能力者

声変わりする前に、吹き込んだ私の歌のテープを3000円以内で。女性の方にかぎり赤いビキニを差し上げます。

●麻宮アテナ

友 コスプレイヤー注目

女 / 14歳 / 中学生

コスプレが大好きなBOY'S&GIRL'S、アニメやゲームの話しをしたり、イベントとかに参加をしよう。連絡待ってるよ。

●ポプラ

仲 白土三平がスキ!!

男 / ?歳 / 忍者

拙者は、白土三平の漫画を読んで忍者に憧れ、日々忍者になるべく修行をしています。一緒に忍術の修行をしたい方いませんか？もちろん拙者が頭目ということで…

●雪上　火澄

仲 変な髪型の奴集まれ！

男 / 37歳 / 軍人



変わったヘアースタイルに自信のあるキミ！珍髪型サークル「珍ヘッド」に入ってみないか？気合いの入った奴を待っているぜっ！

●ガイル&ナッシュ

仲 李博士（イ・パクサ）が好き

男 / 33歳 / 格闘家

なキミ！一緒にポンチャックで踊らないか！イヤーーッ！キエッ、キョエ、キエッ、キョエッ！大声を出して踊るのは気持ちいいぞ。

●キム　カッファン

2D族

注 あの人に会いたい！

女 / 16歳 / 高校生

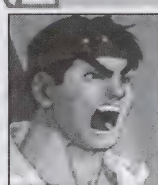


人捜しをしています。特徴：袖の破れた白い空手着、裸足、はちまき、「はどーけんっ！」とか「しょーりゅーけんっ！」とか叫ぶ、世界各地に出没、見るとケンカをしてる。情報待ってま〜す

●カスガノ　サクラ

注 強い奴に会いたい！

男 / 33歳 / 格闘家



腕に覚えのある格闘家、オレと拳で語り合わないか？とにかく自分の力を試してみたい！強い奴待ってるぜ！

●リュウ

じゅマールスタディ

リクエストアイコンとは

それぞれの情報の左肩に付いているものがリクエストアイコンです。その情報がどんな内容なのかを表します。

- **友** 友達になって…人数に関わらず個人的なおつき合いを求めている情報。
- **仲** 仲間になって…サークル・野球チームなど、団体ものに関わる情報。
- **売** 売りたい…読んで字のごとく、何かモノを売りたいという人たちからの情報。
- **買** 買いたい…何かを探していて、是非購入したいという人からの情報。
- **注** 注目して…自己アピールやメッセージを送りたい人からの情報。
- **教** 教えてほしい…何かを教えてほしい人、何かを知りたい人からの情報。

注 ボインちゃんいらっしゃ〜い

男 / 37歳 / 力士



ごっつぁんです！ワシにサバオリ（相撲の技）させてくれるDカップ以上の女の子を募集してるッス。容姿には全くこだわらないッス。ただ乳大きければいいッス！

●エドモンド本田

ポリゴン族

注 俺をショーに出してくれる

男 / ?歳 / 会社員

デパートか遊園地を募集中。普段はうだつの上がらないサラリーマンだが、コスチュームを着れば俺は無敵のヒーローになるぜ！もうケンカはしないで雇ってほしい

●スカロマニア

注 エイリアン退治!!

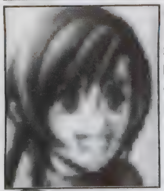
男 / 23歳 / 骨法家

僕の彼女の胸に寄生している生物を調査および、退治してくれる方、連絡まってます。最近やたら怪しく動くようになり困っています。

●アンディ　ボガード

©ARIKA CO.,LTD.1997,© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.

友 静かな雰囲気で
男 / ?歳 / ガンマン
つきあえる女性を求めている。当方、年はいっているが、27才ぐらいの外見でやせ形。怒ると悪魔や獣になってしまうが、そんな私と共に棺桶で眠ってくれる人を希望 ●ヴィンセント

買 珍しいマテリアを安く
女 / 16歳 / ニンジャ

譲って！もしくは耳寄りな情報を教えて！私は、マテリア収集が趣味の16歳のカワイイ女の子です。お便りをくれたら、お返しにプリクラあげちゃいま～す。
●ユフィ

買 古着をチョ→愛してます!!
女 / 18歳 / 高校生

私は古着を愛して愛して愛しまくってます。オゾン、クラッチ、ベンティ、ギャルソン、ノーブランドまでなんでもい→です。ボロってってもぜ→んぜん構いません。出来れば無料or安くゆずってください。
●アヤセユウカ

買 「俺こそザ・ワールド」を探せ!!
男 / 17歳 / 高校生

人間山脈こと故アンドレ・ザ・ジャイアントの著書「俺こそザ・ワールド」をどうしてもオレのライブラリーに加えたい！5千円位までなら出せる。待ってるぜ！
●稲葉 正男

仲 ベトベターのサークル
男 / 29歳 / 会社員

ベトベターこそが最もカワイイポケモンと信じる集団です。興味ある方連絡下さい。ベトベターの話題で一晩語り明かそう。
●タハラ トシヒコ

仲 合コンPLEASE!!!
男 / 23歳 / 会社員
オレたち新羅カンパニーのタークス。つまりエリート中のエリート。こんなオレたちとカラオケや飲みに行ってくれる女の子待ってるぜ！ ●レノ

交 ミュウツーと交換しましょ
女 / 13歳 / 中学生
私のミュウツーとあなたのフシギバナもしくは伝説のポケモン2匹と交換して下さい。ちなみにミュウツーの名前は「いのき」DEATH! ●フジモト リエ

どんな悩みもアイテムで解決!!
マリー相談室
迷ったときは迷わずコール
マリー先生（24才、独身）が、丁寧に悩み相談に応じます。
マルローネ（愛称マリー）先生（名門「王立魔術学校」卒）が、確かな技術で作られるアイテム・お薬は、貴方の悩みを解消する事でしょう。
0990-×××-×××
（情報料+通話料3分およそ310円）
年中無休 午前9：00～午後9：00
※テープではありません

仲 壷に情熱をかけるキミ！
男 / ?歳 / 職人
ワシの弟子になってみんか？ 当方、細やかな指導でツボ作りを1から教えるとっても優しい老人じゃ。弟子がいなくなったのは決して当たり散らしたりするからではないぞ ●ガイバラ

仲 信者募集!!
男 / 150歳 / 宗教家
ひとりぼっちの大神官ですが、一応、邪神を崇める宗教やってます。やる気があってとにかく悪い事したい人待ってまーす。 ●ハーゴン

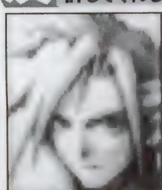
仲 何度倒されてもヘコ
男 / 220歳 / 魔法使い
まないガッツのある人、わしのパーティーに入らんか。6作目以降のシステムに馴染めない人でも大丈夫じゃ。但しエナジードレインを使える人に限る。 ●ワードナー

注 花王「ナ◯ーブ」のCM
男 / ?歳 / 勇者
の所さんは、なんでバスタオルを胸で巻いているのか？男なら腰で巻くだろ！気になって仕方ありません。いろんな人の意見が聞きたい。 ●ヘラクレス

注 中途半端は我慢できません
? / ? / ?
ポーションをひとつ探しています。
●ポーション98

注 私たまってます
? / ? / ?
いつもなかなか使ってくれないので、大胆に使ってくれる人を探しています。
●エリクサー

SF、現代族

友 気分屋なボクを許してくれる人
男 / 21歳 / ソルジャー

僕にしか聞こえない変な声に悩んでます。躁鬱の激しい僕ですが誰か友達になって下さい。お便り待ってます。
●クラウド

友 私と文通しませんか
女 / 17歳 / 高校生

ずっと病気で入院しているので、毎日ひとりで寂しいです。楽しくて元気の出るお便りください。切手＆写真同封の方には返事確実！末永く文通しましょう
●ソノムラマキ

友 僕と一緒に愚鈍な民衆共を
男 / ? / 小学生
恐怖のどん底に叩きこんでくれる、同い年くらいの友達を募集します。もし世界征服をしたあかつきには、世界の半分を任せることを約束します。 ●ポーキー

友 国際人！
女 / 18歳 / 高校生
日本在住の外国人、又は国際的な日本人。男女問わず米国在住経験のある私と友達になってください。（写真同封希望） ●キリシマ エリコ

買 求む鉄屑！
男 / 13歳 / ハンター
俺は賞金首を倒して回る戦車乗りだ。今、とある事情があって鉄屑を求めている。なんかそこら辺にありそうだよな。でも妙に手に入らねぇんだ。誰か持っていたら高く買い取るぜ
●新米ハンター



ロールプレイング系

ファンタジー族

買 王者の盾を譲って
男 / 18歳 / 勇者
下さい。剣と鎧までなら見つけたのですが、アレフガルド中探しても盾だけが。15万G位でキズ汚れ多少OK。但し本物のみ。 ●ロト

買 中古アイテム買います
男 / 42歳 / 武器屋
世界中の武器、防具、道具をコレクションしています。絵か写真付きのリストに希望価格（良心価格）を書いて送って下さい。 ●トルネコ

友 世界中の女の子と仲良くなりたい！
男 / 21歳 / 冒険家
僕は、自分で言うのもなんだけどかなりのハンサムです。オッ！この人イケテルと思った女の子、友達になろう。写真同封でお手紙まってぜっ!! ●アドル

友 兄貴っ！と呼んでくれる
男 / ?歳 / ヤクザ
かわいい弟分を募集！ 男気にとことんつきあってくれるキミ。オレと一緒に修羅の道を歩まないか？ 大沢たかお似のヤセ型で汗かきの人希望。 ●トッシュ

友 心のすきま埋めてください
男 / 17歳 / 勇者
ハートのかけら探しています。見かけた人は情報ください。ついでに僕の心も埋めてくれる彼女も募集します。 ●リンク

友 お母さんみたいな人
男 / 10歳 / 王子
と交際を希望しています。僕は背が低いけれど、けっこう周囲に可愛がられるタイプです。母性本能を刺激されたい人待ってマース ●ピエトロ王子

友 いっしょにダンス
女 / 25歳 / 自称ダンサー
をず～と踊り続けてくれる彼氏、または仲魔を募集。満月の夜だと、テンションが上がり過ぎちゃうけど、激しいダンス好きなワタシをよろしくね。生死は問いません。 ●ボディコニアン

友 おつき合いしましょう
オス / ?歳 / ザコキャラ
ちょっぴり毒のあるボクだけど、付き合ってくれる彼女を探しています。友達にはよく「はぐれメタルに似てるね」なんて言われます。 ●バブルスライム

教 歌姫を探して
男 / 16歳 / 王子
旅の途中で見かけたアンナという女の子を探しています。特徴は、沖縄出身で、ダンススクールの校長の娘、「ラブソング探して」という歌をうたっています。お礼は、貴方の望み額の金塊と、妹のマル秘写真を賜ろう。現在、ロンダルキアに来ているので、連絡はサマルトリア城へ。
●カイン

教 日本語を教えてください
男 / ? / ?
私が日本でも人気があると聞きまして、もっともっと日本でも売れるように日本語で話したいと思います。しっかり日本語を教えてくれる方お待ちしてます。（和訳編集部） ●ディアブロ

仲 楽しい仲間集まれ！
オス / ?歳 / やられ役
クリアベール近辺でチームを組んでいます。僕たちと一緒にキングスライムになってくれる仲間を募集中です。 ●スライム

仲 Vo募集！
女 / 17歳 / 高校生

「オーキッズ」と女の子だけのバンドをやっています。JAMのコピーからオリジナルへ、楽しいバンドにしよ!!歌の上手なgirlとりあえず連絡待つよ
●草波 リサ

売 10周年記念モデル!!
男 / 18歳 / 高校生

10周年記念モデル（DW-1983）売ります。1983個の極少量生産劇レア物！未使用箱付き10万円よりオークション！
●トミイエ ダイ

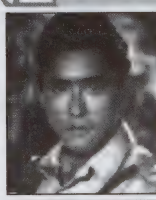
買 ダウンタウンのステッカー
男 / 18歳 / 志願兵
「ごっつうええ感じ」のスナックのオマケのステッカーを集めています。特に「ダンスの先生」と「ミラクルエース」が欲しいです。1枚200円位、できればタダで譲ってください ●ハヤト

教 元激写QUEEN
男 / 26歳 / 土建屋

山口芳美の事を教えてくれ。7年前、雑誌GOROの篠山紀信激写シリーズで人気NO.1だった山口芳美だ。今何をやっているか非常に気になる。
●ザイモク サブロウ

実写族

注 人間界の命運を賭けた
男 / ?歳 / 仙人
武闘大会「モータルコンバット」に出場してくれる真の格闘家3人を募集！魔人を人間界に呼ぼうと目論むシャン・ツンを是非倒してくれ。 ●ライデン

注 本物の日本に触れたい！
男 / ?歳 / 軍人

コンニチハ！ホームステイをさせてくれる暖かい典型的日本の家庭を募集します。ぜひ日本に行ったら、マイルドセブンとキリンビールを両手に巨人を応援してみたいです。バンザイ。
●キャプテン・サワダ

じゅマール・ワンポイント・アドバイス
情報にアクセスしたいときには注意してね！
●気になる情報があったらすぐにチェック…するのは当たり前なんだけど、チェックしたその本自体をなくしまっては意味がありません。気になる情報を見つけたら、メモしておくとかなんとかうまい方法を考えて、アクセスが終了するまで保存してね。まぁ、本を捨てたりしないのが一番いいんですけど。
●掲載されている人と連絡は取れたんだけどその後で連絡先をどこかやっちゃって…そんなコトになってしまってはもうどうにもなりません。「編集部に電話して教えてもらう…」残念ながら、いかなる理由であってもお教えすることはできません。アナタの管理能力に全てがかかっています。普通は、なくさないと思うけどネ。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997 ©CAPCOM CO.,LTD. ©1997 スクウェア ©1996 ATLUS ©1995 Nintendo/クリーチャーズ/ゲームフリーク

友 一緒に料理を作ろう！ （女／17歳／高校生）

料理やお菓子を一緒に作って楽しみませんか？おかずのレパートリーが少ないので、簡単でおいしく作れる料理を教えてくれる人が嬉しいです。●広瀬のぞみ

注 なんでもします！ （男／18歳／高校生）

昔の彼女に会うために旅をしていましたが、旅費がつきてしまいました。とりあえず、東京へ帰るためバイトを探しています。皿洗いから、交通整理、ビルの窓拭き、何でもします。また同時に、東京まで車に乗せてくれる方も募集。いまは加茂川のほとりで野宿してしています。早めに返事下さい。

●大友 穣

買 キーホルダーを集めてます （女／16歳／高校生）

中を覗くと観音様が見えるキーホルダー、暗闇で光るガイコツ、昔流行った死にかけ人形など変わったキーホルダーを集めています。くだらなければくだらないほど良いです。良心的な価格で譲ってください。

●サオトメ ユミ

注 アロマテラピーにはまっている方へ （女／17歳／女優）

心身のバランスを整えるアロマテラピーのスペシャルレシピ教えてください。私の秘密ブレンドと交換で！よろしくね。●清川 望

仲 バンドやろうぜ！ （女／18歳／高校生）

本気でプロを目指すドラムス急募。私は、ボーカルとギターを担当しています。音楽は、70年代後半～80年代のブリティッシュ・ロックやバロックです。ラブソングを歌わない主義の頑固者です。こんな私でよかったら連絡下さい。

●松岡千恵

友 お相撲さんが好き （女／18歳／高校生）

もっと身近にお相撲さんとのふれあいができたらいいナと思っています。気軽にお友達になってくれる方待ってます。

●クサナギ シノブ

友 初めてのウサギくん （女／17歳／高校生）



他にも動物は飼っていましたが、初めてウサギを飼うことになりました。色々教えてくれる人、ウサギを交えて遊びましょう。

●ミキハラ アイ

戦略、SRPG族

仲 新隊員募集 （男／?歳／軍人）

私はリガ・ミリティアのモビルスーツ部隊の隊長を務めています。最近メンバーの戦死が多いので、新メンバーを募集します。私以外全て女性ですが、男性でも可。とにかく早死にや特攻しない人希望

●オリファー・イノエ

仲 とにかく薄着の女の子求む！ （男／?歳／勇者）

やたらと露出度の高いコスチュームを着た女の子！我ら光の軍勢に加わり闇の軍と戦わないか。半ケツ、ハミパイ歓迎！！男は厚着で。

●ランディウス

教 おいしい鯨料理 （男／35歳／ジャンカー）

ネオコウベシティにあるという鯨料理をだす店を探しています。うわさによると店に入る時に何か身につけなければならないとか。情報待ってます。

●ギリアン・シード

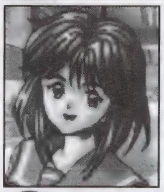
推理族

→この族の原稿は、今回は残念ながらありませんでした→ってことは今から この族に送れば注目度が高いってこと →皆さんの原稿を首を長くして (フタバスズキリュウ)お待ちしています！



恋愛族

注 プリクラ交換しよう （女／17歳／高校生）



プリクラたくさん欲しいです。文通もしもしょー！ソッコー送ってね。いっぱい送ってきてね。

●アサヒナ ユウコ

注 音楽が好きな人友達になろうよ （女／17歳／高校生）

クラシック音楽が好きなヒト、または専門的に音楽を勉強されているヒト、是非お友達になってください。私がまだ勉強不足でも構わない、いろいろ教えてあげましょーっていうヒトも！！他のお話もできたらいいな。男女年齢問いません。写真同封だとすごく嬉しいな。

●桂木綾音

注 みうらじゅんBOX （女／17歳／高校生）

みうらじゅんの情報！

●館林見晴

注 プライベートを守りながら一緒に （女／17歳／高校生）

住もうよ！もちろん家賃光熱費は半分払います。メーワクかけません！男女年齢問いません！いい子なのでヨロシクね。ついでにお友達になりましょう。●井上涼子

教 キミのベスト・ワーストMS （女／16歳／女優）

(モビルスーツ)を教えてくんなはれ。いろんな人の意見が聞きたいんや！よろしゅう、たのんまっせ。ちなみにあたいのワーストはバーザム。●リコウラン

教 忍者と山伏について （女／17歳／高校生）

詳しい方いませんか？手裏剣や法螺貝などの入手方法も知りたいので、色々教えてください。どうぞよろしく。

●キサラギ ミオ

買 マイナージャンプ漫画 （男／17歳／高校生）

「恐竜大紀行」の単行本を探しています。千円ぐらいまでなら出します。売っているお店の情報でもいいです。めちゃくちゃ読みたいっす！

●サオトメヨシオ

売 舞島可憐ちゃんのポップ （男／18歳／高校生）

を売ります。傷なし、汚れなしの良品。価格は1万円から。一番高く買ってくれる人に売ります。

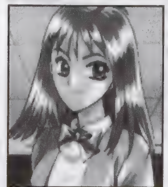
●ナガオカ ヨシキ

売 鳴沢唯のパンチラ （男／18歳／高校生）

を激写！5枚セット8千円で売ります。他にも水野友美、加藤みのりモノなども有ります。カタログが欲しい方は80円切手同封で。

●ナガオカ ヨシキ

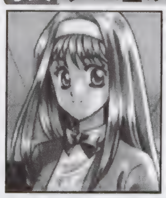
注 プリクラちょーだい （女／18歳／高校生）



みんなのプリクラください。80円切手同封だと私のプリクラあげちゃうから。え？いらん？そんなぁー。

●タチバナ マユミ

教 KINDERってゆうタマゴ型のチョコ （女／18歳／高校生）



が入手できるお店を知っている方、是非教えてください。オマケのオモチャも集めています。

●ユウキ ミズホ

じゅマールスタディ

取引の手引き

気に入った売買の情報を見つけて、やっと交渉成立！！ そんなとき、商品の受け渡しはどうしよう…なんて悩んでいるアナタ！メモリーカード、パワーメモリー、ターボファイルなどの記録媒体を直接郵送するのもいいけど何だか味気ない。じゅマールでは、直接相手に会って、商品を確かめた上で（なんならスライムなどのザコキャラを1、2匹試し切りしては？）代金を支払う方法をオススメします。モノを通じて誰かとおトモダチになれるなんてとても素敵なことと思いませんか？せっかくのチャンスなんだから有効に利用しよう。

アクション アドベンチャー族

仲 サバゲーマー募集！！ （女／?歳／警察官！）

現在私たちは4～5人でゲームをやっています。サバゲー経験のない初心者でも歓迎！3丁までなら銃も貸してあげられます。休日はラクーンフォレストで撃ち合おう！●ジル・バレンタイン

売 犬譲ります。 （男／32歳／会社員）

犬好きな人に朗報。某社で実験に使ったドーベルマンを格安で。とってもイタズラ好きで可愛いです。身体がかゆくても気にしない人歓迎。

●アンブレラ社員

サイバー族

教 離ればなれになった （男／30歳／警官）

職場の仲間を探しています。彼らは、皆優秀な警官で、50歳半ばぐらいの年齢です。ゲイツ、トクガワ、サルバトーレ、そしてエド。昔のようにみんなで酒をのみたいです。情報をお知りの方はオールドLAの探偵事務所まで連絡を。

●ジョナサン・イングラム

注 ピカチュウをもらってくれる方 （女／13歳／中学生）



この子を可愛がってくれる人を募集しています。トイレのしつけもちゃんとできています。名前は「ざくれろ」DEATH!

●フジモト リエ



恋愛族

友 彼氏募集 （男／24歳／使用人）

筋肉質で175センチぐらいの若い彼氏を募集します。年齢、色の白黒は問いません。若い男の子が希望ですが、頼りがいのある方年上の方も可。とりあえず顔のアップと、全身が写っている写真同封のお手紙待ってます。必ず返事します。

●外井雪之丞

友 彼氏募集 （女／16歳／女子高生）

失恋したばかりのナナを優しくなぐさめてくれる彼氏を募集しちゃいます。オクテのナナをゆっくりとリードしてくれる卯月町在住のひと、プリクラか写真同封でお手紙まってます。よろしくお願いします。

●皆川奈々

友 走り屋やっている人！バイク大好きな人！ （女／18歳／高校生）



私の愛車TZR50は峠でさらけて一発廃車。私はボルトオン！めげないぞ。こりない私に愛の手を。お手紙待ってます。

●南川 洋子

友 Hな彼女募集!! （男／18歳／高校生）

俺の学生生活最後の夏休みを、いっしょにすごしてくれるちょっとHな彼女連絡くれ。年上、年下、学生、OL、人妻問わず。残り少ない休みを、積極的で行動派な俺と遊ぼう。必ず返事するから、いますぐじゅメールへ。まってるぜ。

●卓朗

仲 12月公演なのに人が足りません （女／17歳／劇団員）

私たちは明るく楽しく元気に活動している劇団です。演劇に興味があって霊力が強い人、一緒に公演を成功させましょう。キャスト・スタッフ大募集。いろいろ手伝ってくれる人も大歓迎です。稽古は平日夜週2～3回、日曜日は必ず。ついでに帝都も守りましょう。

●ジングウジ サクラ

©1995 Nintendo／クリーチャーズ／ゲームフリーク ©elf/NEC InterChannel,Ltd. © elf 1997
©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

友 ドライブ好きの明るい（男／18歳／ドライバー）
女の子、愛車のナビシートが寂しく空いているます。一緒に観光地へのドライブを楽しみましょう。
●シンジョウ　カケル

友 革ジャンの似合う女の子募集!（男／26歳／ライダー）
俺の後ろに乗ってくれる娘、一緒に走ってくれる娘を探しています。TELしてくれ夜7時以降。
●アフターバーナーで滑走路の横を走っている奴

買 タカラ野球カード（男／？歳／野球選手）
タカラのプロ野球カードの昭和53年版から昭和60年版までのものを1枚2500円で譲ってください。状態と年版と球団明記で。
●ぴの

買 DJ始めました（男／17歳／高校生）
テクノ、ハウス、HIPHOP……とにかく使えるダンスミュージック系のアナログ盤を集めています。ミニマルでカッコイイのを歓迎!希望価格を書いて連絡ください。
●PJベリー

買 JET BABYの大大大ファン（男／？歳／高校生）
です。JET BABYにかんするグッズを譲ってください。どんなモノでも買います。品名、状態、価格を書いたリストを送ってください。
●パラッパ

売 誰か買ってください（？／？／？）
僕はポリゴンよりも凄い3Dで、しかも32ビット!だけど誰も相手にしてくれません。こんな僕を買ってくれる人探してます。今ならソフトも安くてお得です。
●バーチャルボーイ

教 青いベルを取りすぎて（男／？／戦闘機）
しまいました。誰かスピードを落とす方法を知っている方がいたら教えて下さい。
●ツインビー

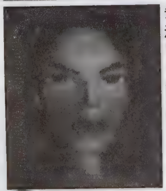
友 彼女急募!!（男／？歳／建築業）
短命なボクですが、甘く楽しいひとときを一緒に過ごしませんか?仕事がかなりハードなため、いつ死んでしまうか分かりませんが、お手紙下さい。返事は期待しないで。
●レミングス

仲 丸顔、赤ら顔の方（？／？／戦闘機）
僕についてきてくれるオプションを募集します。できれば止まってるときに重なってこない娘を希望。
●ビッグバイパー

仲 パイロット募集（男／22歳／軍人）
俺は腕利きのパイロットチーム「アルファ」のメンバーだ。今回、あるメンバーがうるさいので、変わりのメンバーを探している。とにかく両生類でなければどんなやつでもいい
●フォックス

仲 円錐形のキミ!（？／？／？）
円錐形のキミ、一緒にコロがろうぜっ!
●ロットロット

3D族

売 古美術品オークション（女／？歳／冒険家）

先週マリアナ海溝の海底洞窟の遺跡で見つけた「金のカマドウマの卵」をオークション形式で売ります。まずは3000万ドルから。
●レイラ

教 『さんまのまんま』（男／？歳／男爵）
に宗教法人「幸福の科学」の大川隆法氏が出演したときのオンエアーを見た方、詳しい放送内容を当方に教えてください。
●アロハ男爵

注 どんな任務でも（男／？歳／レイブン）
こなさせてもらう。必要経費のみで報酬は不要。ただ戦えればいい。ただし、新人腕利きレイブンとのバトルはお断りだ。やられるからな
●赤いACの男

仲 バスケットメンバー募集（男／15歳／高校生）
月に4回程度、土日に練習をしています。怒らない人なら男女年齢問いません。初心者も大歓迎!一緒にうまくなろう。
●エリオット

その他族

注 ゲームは1日1時間!（男／？歳／会社員）
TVゲームの長時間プレイは視力低下の原因。短時間で集中力を高めてプレイした方がゲームの上達は早いんだぞ!ゲームで疲れた指は、僕の考えた「指体操」でほぐしてやろう。デビューシングル「ランナー」もヨロシクね!
●高橋名人

注 赤いの、とにかく赤いの!（女／16歳／魔法使い）
で、赤いぷよを探してるんだよ。なぜか赤だけ落ちてこなくなっちゃって、魔法が使えないの。誰でもいいから赤いぷよを落として〜!お礼は…応相談ね
●アルル・ナジャ

注 カッコイイデザイン募集（？／？／？）
格好悪いと評判なので、今風のカッコイイ自機のデザインを募集します。
●フィールドコンバットの自機

注 助けてくれ!（男／28歳／会社員）
朝起きたら、黄色いツナギに、白いヘルメットをかぶっていた。そして、背後からチェスの駒や、四角い箱が追っかけてくる。連絡はいらないから、早くここから出してくれ。場所は、メトロクロス。
●オレ

注 水道の調子が悪いお宅（男／？歳）
はございませんか?修理します。最近、兄は忙しいので仕事は僕ひとりでやっています。寂しいのでお友達も募集します。
●ルイージ

注 僕をコネコネ（男／23歳／自営業）
してくれる人募集。僕は身体がとっても柔らかいので、コネコネしてください。時々振ったりするといいことがあるかも。でも、ロボットのメイドさんはパス
●ネンドロ

友 ナツメロって意外に（男／？歳／従者）
ハマるよね。ON TIMEで体験してないけど何か魅力ある!共感してくれる女の子Let's Singing!!
●キノピオ

友 太めで優しい女の子募集（男／？歳／ギタリスト）
今までにいくつもの恋で傷ついてきました。僕を裏切らない優しい彼女を求めています。ちなみに僕はタレントでいうとキン骨マンに似ています。
●Mr.ボーンズ

友 恋人大募集!（男?／？歳／通行人）
僕はウォーズマンに似ています。ベアークローはありませんが僕と一緒に遊んでくれる女の子待ってます。
●メット

友 真剣に彼女探してます（男／？歳／大王）
いつも強引すぎて女の子に嫌われてしまいます。ボクについてきてくれる女性はいませんか?　一応お城に住んでいます。
●クッパ

友 乱暴にしないお坊ちゃん求む!（男?／35歳／ナイト）
私で遊んでくれるお子さま探してます。ただし、オモチャを乱暴に扱わないお坊っちゃんお嬢ちゃんに限ります。連絡待ってるよ。
●ペパルーチョ

仲 動物が大好きな人!（男／？歳／密猟監視官）
動物保護や環境問題に感心のある方、将来動物関係の仕事をしたい人、お手紙下さい。友達になりましょう。
●ルナーク

仲 モニター募集!!（男／50歳／タレント）
新しくゲームを作ったのだが、テストプレイの段階でクリアどころか、半分もゲームを進める者が一人もいない。そこで、どんな不条理、理不尽な事にも耐えられる臨機応変な方、連絡を!
●タケシ

仲 ダイエット仲間募集（男／？歳／火吹き男）
励ましあったり、休日にスポーツを楽しんだする友達を募集しています。できれば女性の方希望です。
●カルノフ

教 タフガイになりたい!（男／？歳／探検家）
私は、ちょっとした段差につまずいただけで骨折してしまう程超虚弱体質。こんな私でも簡単にマッチョメンなれるトレーニング法、健康運動器具ってありませんか?
●スペランカーな人

教 平和を求める人（男／18歳／正義の味方）
悪の集団に街を乗っ取られそうな人、どん欲な支配者に、平和な日々を奪われてしまった人、今すぐ連絡をくれ。即退治、即解決。
●シュビビンマン1号

じゅマール利用の際に犯してはならない法律とその罰則

じゅマール法律メモ

偽ブランドアイテムを売る
↓
『商標法』違法…の可能性アリ!
↓
罰則
三年以下の懲役または三百万円以下の罰金

ロト、天空、源氏シリーズ等のブランドアイテムはすべて商標登録がしてあるものなので、たとえニセ物だと公言しても商標(文字・形・色など)を侵害すれば商標法違反になる。本物だと偽って売れば詐欺にだってなる可能性はあるだろう。とにかくブランドには無体財産権という価値があるので、その財産権を脅かす行為をすれば罰せられる可能性はある。安さにつられないように。

友 いっしょに空の散歩でも（男／45歳／タタカウオトコ）
しないかい。世の中が平和になって愛用のヤリを手入れするだけの毎日で退屈しています。こんな俺とつきあってくれる小柄な彼女募集。なお、デートは空なのでエンジェルやホークマンなど有翼人が第一希望、まずは写真同封のうえじゅメール待ってます。
●カノープス

友 平民は家畜だ!!（男／？歳／騎士見習い）

と思う貴族の貴方、僕と気が合いそうですね。一生涯の親友をさがしています。貴族は貴族同士仲良くやっていきましょう。お手紙待ってます。
●アルガス

友 裏切らない友達募集（男／20歳／機工士）
最近戦いに出してもらえず寂しい日々を送っています。しかも親友とおもっていた者に殺されかけ少し人間不信ぎみのボクですが、よろしく。
●ムスタディオ



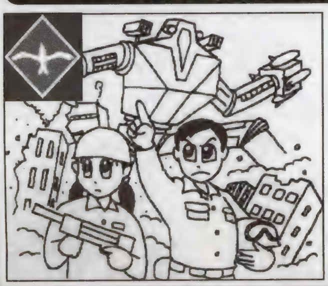
横スクロール正統派族

注 僕をゲームに使ってください!（男／20歳／タレント）
また僕をゲームに使ってくれるメーカーさん大募集!今度はジャンプ以外もやれます。2Pキャラはこのみちゃんを推薦。いつもヒマしてるのでヨロシクッ!!
●カケフくん

ACで一攫千金のチャンス!すべてキミの腕次第!

腕に覚えのあるレイブンここに集え!

金のためなら命も捨てる!そんな覚悟のあるあなたをレンブンズ・ネストは応援します



■レイブンズ・ネスト5つの安心サポート■
1:仕事の依頼をネットワークにて常時配信(ただし、依頼主とのトラブルが発生しても当局は一切関知しません)
2:機体の修理・弾薬の補給(無料ではありません)
3:最新パーツの販売(気に入られなかった場合も、ご購入時と同じ値段で引き取らせてもらいます)
4:各自の受けられた依頼についての情報提供(内容の正誤に対する抗議のお電話はご遠慮願います)

■総合情報案内■テープ案内・資料請求・個別相談012-×××-×××●24時間電話受付(年中無休)
■レイブンネットワークサポートサービス■レイブンズ・ネストホームページ開設中 http://www.××××.××.××

©スクウェア ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1996 CORE DESIGN LIMITED.

業界を代表する10人の選考委員が、テレビゲーム史に残る名作100本を選び出した。定期会議で、このラインナップは随時更新されていく予定。あなたのゲームライフに役立ててほしい。



山下 章
●スタジオベントスタッフ代表。日本ソフトウエア大賞審査員。ゲーム関連書籍多数。

アーケードゲームの良質な移植とは?――③

アーケードゲームの移植版を評価する際に、必ずと言っていいほど語られる要素のひとつとして、"移植度"というものがある。定義するなら、「キャラクターの動きや操作性、グラフィック、音楽など、ゲームを構成するありとあらゆる要素が、オリジナルに似ているかどうかの度合い」といったところか。ただし、その評価は極端な減点法で行なわれ、10点満点中の5点であろうと8点であろうと同列にみなされることが多い。9.5点とか9.8点になってはじめて「移植度が高い」と言われる、極めてシビアな評価軸――それが"移植度"なのである。

とはいうものの、10点満点の移植を行なうことがかぎりなく困難なタイプのアーケードゲームも少なくない。たとえば、特殊なコントロールパネル(操作系)や、体感筐体を用いたゲームがそれだ。仮にアナログ・ジョイスティックやハンドル型コントローラに対応させた移植を行なったとしても、極端な話、レバーの重さや身体に伝わる揺れまで再現することは不可能だと言わざるを得ない。

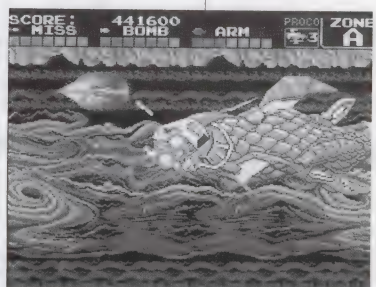
しかし、そうしたハード的な理由から"真の完全移植"が無理であるにもかかわらず、移植担当者の創意工夫によって華麗な移植を成し遂げたゲームが、過去にはいくつかある。なかでも僕の心に深く刻み込まれているのが、PCエンジン・CD-ROM2の『スーパーダライアス』だ。

アーケード版『ダライアス』といえば、横に連なった3画面を使ってプレイする異色のシューティング・ゲーム。それを家庭用ゲーム機の1画面モニターで再現するのは、物理的に考えて無理がある。

ところが、PCエンジン版は、3画面分の視野を想定して設定された敵の出現位置やスピードに微調整を施すことで、1画面でのゲームバランスを成立させてしまったのだ。巨大なボスキャラたちのボディも、適度な具合に見え隠れして、プレイに不具合は生じない。そのお手並みは見事と言うほかないだろう。

また、アーケード版はA～Zのゾーンに計11体のボスが配置されていたのだが、PCエンジン版では、新たに15体のボスが追加され、26ゾーンそれぞれに異なったボスキャラが登場するようになっている。それら全ボスとの連戦が楽しめる「26体戦えますか」モードは、アイデアといい難易度のバランスといい、絶妙な仕上がりであった。

テレビゲーム史の中で、この『スーパーダライアス』は、移植者の手腕に感動できる有数の作品である。誰が移植を担当したのか、僕はいまだにそれが知りたくて仕方がない。

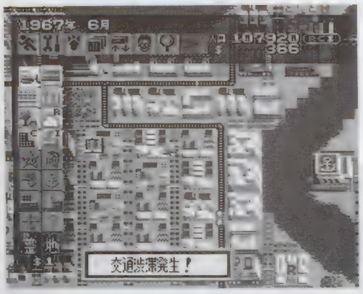


●FCはファミコン、FC-DISCはファミコンディスクシステム、PC-HuはPCエンジンのHu-Card、PC-CDはPCエンジンのCD-ROM^2、PC-SCDはPCエンジンのスーパーCD-ROM^2、MDはメガドライブのことを指します。

発売年	タイトル	ジャンル	メーカー	ハード
93	プリンセスメーカー2	シミュレーション	ガイナックス	パソコン
93	ガンスターヒーローズ	アクション	セガ	MD
93	AQUAZONE	シミュレーション	9003inc.	パソコン
94	★スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム	シューティング	タイトー	SFC
94	★MOTHER2 ～ギーグの逆襲～	ロールプレイング	任天堂	SFC
94	★リッジレーサー	レース	ナムコ	PS
94	ミスト	アドベンチャー	インタープログ	パソコン
94	ときめきメモリアル	シミュレーション	コナミ	PS
94	いただきストリート2～ネオンサインはバラ色に～	ボード	エニックス	SFC
94	真・女神転生if…	ロールプレイング	アトラス	SFC
94	TOWER	シミュレーション	オープンブック	パソコン
94	★リブルラブル	アクション	ナムコ	SFC
94	ポップアップコンピュータ	ETC	アスク講談社	パソコン
94	マンホール	ETC	バンダイビジュアル	パソコン
95	DOOM II	シューティング	イマジニア	パソコン
95	マリオのピクロス	パズル	任天堂	GB
95	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	アクション	任天堂	SFC
95	アクアノートの休日	シミュレーション	アートディンク	PS
95	金沢将棋'95	テーブル	セタ	PS
95	★バーチャファイター2	格闘	セガ	SS
95	不思議のダンジョン2～風来のシレン～	ロールプレイング	チュンソフト	SFC
95	タクティクス オウガ	シミュレーション	クエスト	SFC
95	Dの食卓	アドベンチャー	アクレイムジャパン	PS
95	★セガラリー・チャンピオンシップ	レース	セガ	SS
95	BOXER'S ROAD	シミュレーション	NEW	PS

発売年	タイトル	ジャンル	メーカー	ハード
95	スーパー桃太郎電鉄DX	ボード	ハドソン	SFC
96	RPGツクール2	コンストラクション	アスキー	SFC
96	第4次スーパーロボット大戦S	シミュレーション	バンプレスト	PS
96	実況パワフルプロ野球3	スポーツ	コナミ	SFC
96	ポケットモンスター	ロールプレイング	任天堂	GB
96	ダービースタリオン'96	シミュレーション	アスキー	SFC
96	★星のカービィスーパーデラックス	アクション	任天堂	SFC
96	バイオハザード	アドベンチャー	カプコン	PS
96	★鉄拳2	格闘	ナムコ	PS
96	★グラディウス デラックスパック	シューティング	コナミ	SS
96	デザエモン+	コンストラクション	アテナ	PS
96	スーパーマリオ64	アクション	任天堂	N64
96	NiGHTS	アクション	セガ	SS
96	ザ・コンビニ	シミュレーション	マスターピース	パソコン
96	NOëL	シミュレーション	パイオニアLDC	PS
96	サクラ大戦	アドベンチャー	セガ	SS
96	WIPEOUT XL	レース	SCEI	PS
96	デジタルピンボール ネクロノミコン	テーブル	カゼ	SS
96	★バーチャコップ2	ガンシューティング	セガ	SS
96	パラッパラッパー	リズムアクション	SCE	PS
96	マリオカート64	レース	任天堂	N64
96	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	スポーツ	コナミ	N64
96	★新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	スポーツ	トミー	PS
96	シムコプター 日本語版	シミュレーション	マクシス	パソコン
97	★レイストーム	シューティング	タイトー	PS

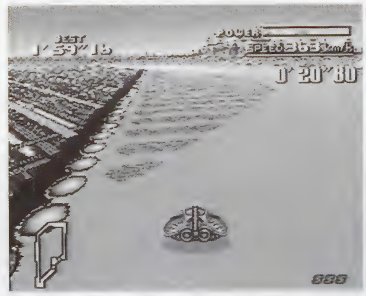
選考委員（敬称略・順不同） 赤尾晃一、桝山寛、山下章、田尻智、平林久和、成沢大輔、蔵本昌也、元宮秀介、倉田学、高山正寛



シムシティー

●任天堂
●91年4月26日
●SFC
●8000円

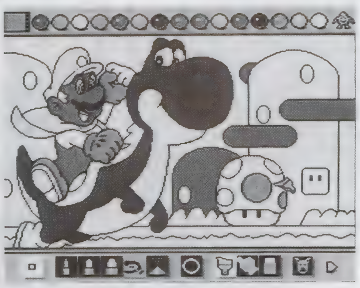
■もとはパソコンで大ヒットした都市計画シミュレーションゲーム。プレイヤーは市長となり、各種施設を配置したり、住民の要求に応えたりしながら、町を発展させていく。SFCへの移植にあたり、ドクターライトのアドバイス・モードや、ゲームの進行に応じて住民からプレゼントがもらえるなど、独自の味付けが施された。



F－ZERO

●任天堂
●90年11月21日
●SFC
●7000円

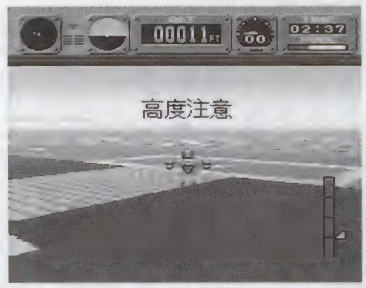
■SFC本体と同時に発売されたレーシングゲームの傑作。舞台となるのは、2560年代、「F－1」の上をいく「F－ZERO」レース。その比類なきスピード感と快適な操作性は、多くの中毒プレイヤーを生みだした。タイムアタックの感覚が研ぎ澄まされたプレイヤーたちは、ゼロコンマ1秒の長さを身体で理解できたという。



マリオペイント

●任天堂
●92年7月14日
●SFC
●9800円

■スーパーファミコンマウスを同梱したお絵描きツール。わかりやすいアイコンと、各種スタンプが用意され、低年齢のユーザーでも手軽に楽しめる。アニメーションやBGMを作るモードを利用すれば、オリジナルビデオを作成することも可能。任天堂が"創る楽しみ"を提案したという意味で評価されている一作。



パイロットウイングス

●任天堂
●90年12月21日
●SFC
●8000円

■SFCの拡大縮小・回転機能を知らしめるべく作られた、スカイスポーツ・シミュレーション。教官から指導を受け、ハンググライダー、ロケットベルトなど4種類の競技に挑戦する。独特の浮遊感覚に魅了されてファンになった人は多い。4&8ステージクリア後に、ヘリコプターを操縦するボーナスゲームが用意されている。

名作ファイル

じゅげむ100選リスト

★がついているソフトはすでに名作ファイルで紹介されたものです。

発売年	タイトル	ジャンル	メーカー	ハード
84	★ゼビウス	シューティング	ナムコ	FC
85	ボンバーマン	アクション	ハドソン	FC
85	★スターラスター	シューティング	ナムコ	FC
86	★ザナック	シューティング	ポニーキャニオン	FC-DISC
86	★ドラゴンクエストシリーズ	ロールプレイング	エニックス	FC/SFC
86	★悪魔城ドラキュラ	アクション	コナミ	FC-DISC
86	★メトロイド	アクション	任天堂	FC-DISC
86	★プロ野球ファミリースタジアム	スポーツ	ナムコ	FC
86	信長の野望	シミュレーション	光栄	パソコン
86	★ゼルダの伝説シリーズ	ロールプレイング	任天堂	FC/SFC/GB
87	★ファイナルファンタジーシリーズ	ロールプレイング	スクウェア	FC/SFC/PS
87	新・鬼ケ島 ふぁみこんむかし話	アドベンチャー	任天堂	FC-DISC
87	★ロックマン／ロックマン2	アクション	カプコン	FC
87	★ウィザードリィ	ロールプレイング	アスキー	FC
88	★R-TYPE Ⅰ／Ⅱ	シューティング	ハドソン	PC-Hu
88	★ファミリーサーキット	レース	ナムコ	FC
88	ベストプレープロ野球	シミュレーション	アスキー	FC
88	プロテニスワールドコート	スポーツ	ナムコ	PC-Hu
89	テトリス	パズル	任天堂	GB
89	クインティ	アクション	ナムコ	FC
89	スウィートホーム	ロールプレイング	カプコン	FC
89	ネクタリス	シミュレーション	ハドソン	PC-Hu
89	★究極タイガー	シューティング	タイトー	PC-Hu
90	パイロットウイングス	スポーツ	任天堂	SFC
90	F-ZERO	レース	任天堂	SFC

発売年	タイトル	ジャンル	メーカー	ハード
90	ファイアーエムブレム	シミュレーションRPG	任天堂	FC
90	A列車で行こうⅢ	シミュレーション	アートディンク	パソコン
90	★スーパーダライアス	シューティング	NECアベニュー	PC-SCD
90	重装機兵レイノス	シューティング	メサイヤ	MD
91	シムシティー	シミュレーション	任天堂	SFC
91	マリオオープンゴルフ	スポーツ	任天堂	FC
91	★ソニック・ザ・ヘッジホッグ	アクション	セガ	MD
91	レッスルボール	スポーツ	ナムコ	MD
91	アドバンスド大戦略	シミュレーション	セガ	MD
91	バトルトード	アクション	メサイヤ	FC
91	メタルマックス	ロールプレイング	データイースト	FC
91	アトラス	シミュレーション	アートディンク	パソコン
92	弟切草	アドベンチャー	チュンソフト	SFC
92	マリオペイント	ETC	任天堂	SFC
92	★ストリートファイターⅡシリーズ	格闘	カプコン	SFC他
92	★ぷよぷよ／ぷよぷよ通	パズル	セガ	MD他
92	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	ロールプレイング	データイースト	SFC
92	スナッチャー	アドベンチャー	コナミ	PC-SCD
92	天外魔境Ⅱ卍丸	ロールプレイング	ハドソン	PC-SCD
93	★スターフォックス	シューティング	任天堂	SFC
93	マウス専用 マリオとワリオ	パズル	任天堂	SFC
93	★スーパーマリオコレクション	アクション	任天堂	SFC
93	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	ロールプレイング	チュンソフト	SFC
93	ナイトトラップ	アドベンチャー	セガ	メガCD
93	伝説のオウガバトル	シミュレーション	クエスト	SFC

©TAITO CORP.1990 ©1990 Nintendo ©1990 Nintendo ® and ©1989 Maxis ©1991 Nintendo Licensed to Nintendo ©1992 Nintendo

飯野賢治の世界ふらふら日記

第11回「パリはやっぱり・・・」

こんにちは、飯野です。なんと3回連続の連載ですよぉ。まぁ〈連載〉なんで、毎月掲載されて当り前なんですけどね。「お、ワープもひと段落してるな」って感じですかね。(でも、ついに『D2』と『RPG』が本格的に動き出してしまったため、安心しているのも今のうちかもしれませんよ、じゅげむ編集部のみなさん)それで、今回は11回目なのに約束通りカラーじゃないのが思いきり不満なんですが、憧れの都、花の都、パリについて書いてみたいと思います。

さて、みなさんパリと言えば何を思い出すでしょうか？エッフェル塔でしょうか、もしくはルーブル美術館、またはシャンゼリーゼ通り、さもなくば「シェー」のイヤミ、もしかしたらカヒミ・カリィさん(元気かなぁ)、とそんなところだと思いますが、共通してなにかフランスには「？」な感じというか、「どうよ」と言った感じ、いやニオイがあると思います(あ、失礼、カヒミさんだけは違います、違います)。

僕は仕事がらでも、遊びがてらでも、よくヨーロッパに行くことが多いのですが、パリはいつ行ってもなにか「どうよ？」という気分&ニオイがします。今年もワープは年明けから、ロンドン→パリ→ローマ→フィンランドという大バカ旅行をしまして(ちなみにワープは本当に海外によく行く会社です。これを書いている今日、あさってから『D2』チーム全員でニュージーランドへ行くことが決定しました。チケットも取りました。どうよこの機動力。実話です。)、その途中、パリにもステイしたのですが、どうも、またもやインチキ臭さを感じて帰ってきました。

いや、何がっていうワケじゃないんです。エッフェル塔はキレイだし(エッフェル塔はパリの景観を崩さないため、あんな抑えたカラーリングをしているんだそうです。だけど僕は東京タワー大好き派なので、派手好きなのかもしれません。ちなみに、僕は月に2度は夜、東京タワーを見にいきます。1号線の東麻布と書いた歩道橋(赤羽橋の近く)からタワーに向かって細い道を歩くとステキな公園がありまして、そこでよく見ています)、フランスで食べるフランス料理も美味しいです(こないだ行った、ニッコー(ホテル)パリのレストラン美味しかったなぁ)。タクシーの運転手のお姉ちゃんもカッコいいし(割り込んでくる車に向かって、怒鳴ったりするんだよね、当り前だけどフランス語で。カッコいいなぁ)、今度のワールドカップはフランスだし、女の子はキレイだし、夜のシャンゼリーゼ通りはステキです。そう、すごく良いところじゃあないですか、パリ。素晴しいじゃあないですか、パリ。いい感じじゃあないですか、パリ。だけどなんだか、だけどなぜだか、パリはやっぱり……『むむむぅ』と思ってしまうのです。

パリに行くと嫌な思いをすることがあります。それは、いろんな意味で僕が日本人であることに原因があると思います。まず、レストランに入ると、席が窓際じゃなかったりするのです。いやもちろん、日本でも『予約までしたのになんで窓際でないんじゃー』ということは多くありますが、その率がちょっと高いように思えるのです。なんかこれは、僕が日本人だからというのが原因じゃないかなぁ、と思っちゃうのです。僕はこの件で、以前、ルーブルの近くのレストランで大喧嘩をしました。でもヤツらは最後まで意地とプライドを守り抜きました。そして次に、やつらは英語を話せるのに英語を話さない&話すのを嫌がるのがムカ&プンです。プライドと意地はわかりますが。だって、フランス語なんて難しいじゃないですか。なんで、カフェで『ティー、プリーズ』って言うと『ハァ？』という顔をされて、『テ、シルブプレ』で『ニコッ』となるんだ？絶対『ティー、プリーズ』の時点でわかっていたろ、お前。なんで僕が、鼻に空気溜めて目をタレ目にして『ギャルソォン』って呼ばなきゃならないんだ、あんたのことを。あーイライラする。モンパルナス駅でTGVのチケットを買うのなんて一苦労ですよ。どうやって、『今日のモンパルナスから何時何分出発のTGVの何号をトゥールまで1等で2枚ください』ってフランス語で伝えるんだ。そして、あのチケットの情報からどうやって、何号車の何番座席で何番ホームから発車って理解するんだ。あと、駅員くらい英語話せよ。だって、英語圏にも行くんだろ、この列車。あーもうイライラ。あーもうクラクラ。くー、カルシウム飲もう(ゴクン)。ちょっと穏やかに戻りました。また、『そういうお前も日本人だろうがぁ』と怒られてしまいそうですが、ブティックに日本人がとにかく多いんです。これが恥ずかしい。もう、やたら多い。めちゃ多い。そんな欲しいか？フェラガモ。そんな大事か？プラダ。そんな好きか？シャネル。もうフェラガモなんてダイエーの靴売り場みたいなもんですよ(『てことは、お前も行ったんじゃないか』というのは抜きにして……)。もうみんなやめようよ、80年代じゃないんだからさぁ。



illustration by kenji Eno

ま、いろいろ言いましたが、これだけパリに行っているワケで、結構好きなんですけどね。でもなんか、でもなんだか、素直に『好き』って言えないんですよね。意を決して『好き』って言っても、『ハァ？』って顔をされそうで…。『ジュテェーム』って言ってクリって言われそうで…。そこが、なんだか、そこが、どうにも、『パリってやっぱり…』って思っちゃうんですよねぇ。ハァ…。



いいのけんじ
ワープ代表、ゲームクリエイター。コナミとのサッカーゲーム対決に破れてしまったので、現在10Kgダイエットに挑戦中。11月頃には、スリムな飯野賢治誕生(予定)です。乞うご期待！

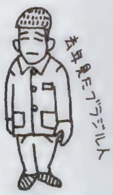
カプコン岡本吉起の 気まぐれ らくがき帖 其の七

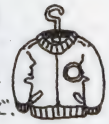
新会社『フラッグシップ』も設立し公私共に大忙しの画伯。しかし気が付くと画伯はブラジルに。一体いつ休みをとっているのやら・・・今月も画伯からのプレゼントあり！ふるって応募してね～

ブラジルに行ったぞ！



岡本はサンパウロに行ってきました。ブラジルという国は、常夏のイメージですが、実は冬があります。南半球たあるので、日本の夏が、ブラジルの冬…つまり真冬に行って来たってことです。
去年はすごく寒くって、コート＋手袋という人もたくさん見かけたし、皮ジャンも売ってたっス。ところが、今年は一転して暑い位だったので、いつものようにジーンズ＋Tシャツという!!でたちで、すごしてたっス。





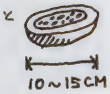
すごく遠いっス！



知ってるとは思うけど、ブラジルってすごく遠いんですよ。関空→サンフランシスコ→マイアミ→サンパウロというコースで行ったんだけど、24時间では行けないんすヨ。1.5日って感じっスヨ。フロにも入れないし、食事の回数は多いし、気分はフォアグラっスヨ!!

マラクージャって知ってる？





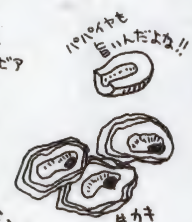
マラクージャというのはアマゾンでとれるフルーツで、日本ではパッションフルーツという名前で呼ばれています。
ブラジルでは精神を安定させると言われていて、ちょっぴりスッパクて、甘いので、とても食べやすいのことデス。マラクージャを2つに割ると、白い身と実？黒い種があらわれるんだけど、白い実のところは食べられません。種とそのまわりのゼラチン質の部分のみを食べるという訳です。種なんて、バリバリと音をたてて食べちゃいます。メチャ甘のと、スッパイのとあったりして、口に入れるまで解らないのも、また良い所です。
あまりにもおいしかったので、サンパウロにいてた1週间は毎日3コづつ食ってました。
チャンスがあれば皆もトライして下さい。

クリーム ド パパイヤ





そんなにアッチコッチで食べた訳じゃないけど、ブラジルのパパイヤは世界一おいしい（…と思う）
そのパパイヤをヨーグルトとまぜまぜしたもの…なんだけど、これがまたメチャ旨い!! しかもこの国でしか食えない（多分）なんてチョッチ悲しい。



今月のスケット外人

これまで、毎月CAPCOMのデザイナーにイラストを描いてもらってたんだけど、今月はスケット外人がいません。…と言う訳で、社員紹介もかねて岡本が描いてみました。



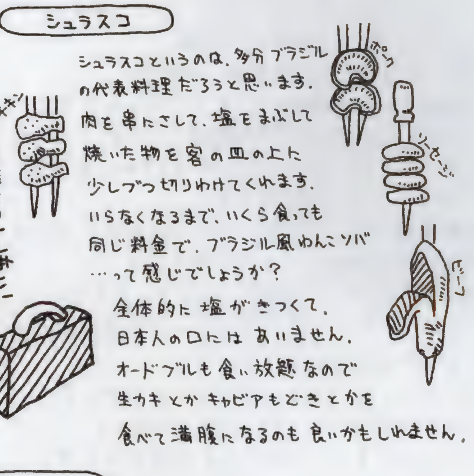
シェーキー

ボクはいつも彼のことをシェーキーと呼んでいるけれども、本名はどうやら秋友というらしい。では何故にシェーキーというかというと、実はいつも手がプルプルとふるえている…シェークしているのでシェーキーとなった訳だ！
すごく怖い顔してるのに、酒は飲めないし、ネコをかわいがったり、美人の嫁さんがいてたりして、人间見た目で判断してはいけないなと考えさせられてしまう。
半年程前の話だけど、お客さんに「彼、日本語上手だね！」と言われてしまいました。100%日本人なんですけど…。

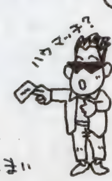


シュラスコ

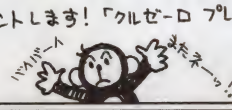
シュラスコというのは、多分ブラジルの代表料理だろうと思います。肉を串にさして、塩をまぶして焼いた物を客の皿の上に少しづつ切りわけてくれます。いらなくなるまで、いくら食っても同じ料金で、ブラジル風わんこソバ…って感じでしょうか？
全体的に塩がきつくて、日本人の口にはあいません。オードブルも食い放題なので生カキとかキャビアもどきとかを食べて満腹になるのも良いかもしれません。



今月のプレゼント



ボクがヤミ市で買ってきたブラジルの前の通貨、クルゼーロって言うんだけど、今はお金としては使えません。今のお金はレアルっていうんだよネ。…で、今回はこのクルゼーロを5枚1組にして3名の方にプレゼントします！「クルゼーロ プレゼント係」まで。



プロフィール

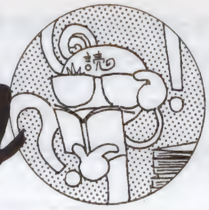
おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。『1942』『エグゼドエグゼス』などの名作を手がける。近年は『ストリートファイター』シリーズなどをプロデュース。現在、同社取締役開発本部長。

「画伯プレゼント第三弾」の宛先。官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業、そしてこのコーナーへのリクエストなども書いて下記の宛先にどんどん送ってね～

〒105 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル （株）リクルート じゅげむ編集部 「岡本画伯クルゼーロプレゼント」係まで
締め切りは10月29日（当日消印有効）当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます

Books

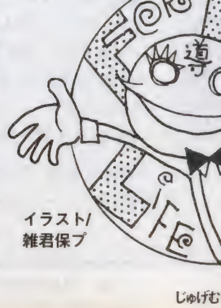
攻略本・ゲーム関連本



一時期のPSソフト用攻略本のオンパレードは過ぎ去り、今秋はSSタイトルの攻略本がてんこ盛り状態。人気ソフトのビジュアルブックも発売されるからファンは見逃すな！

すべての攻略本の情報を完全網羅しているのはじゅげむだけ！ BOOKS・CD・イベント情報ガイド

発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	「プロレス戦国伝 THE REAL PRO-WRESTLING WORLD&HYPER TAG MATCH」オフィシャルガイドブック		ケイエスエス	950円
発売中	『御意見無用 Anarchy in the NIPPON』オフィシャルガイドブック	SS	ケイエスエス	950円
発売中	『QUEST FOR FAME』スーパーギタリストへの道～Get a riff～	PS	エニックス	1800円(込)
発売中	たまぴっちダイスキ！BOOK		エニックス	600円(込)
発売中	じゅげむBOOKS『COOL BOARDERS2』公式ガイドブック	PS	メディアファクトリー	1200円
発売中	『バイオハザード ディレクターズカット』	PS	集英社	未定
10月1日	『出動！ ミニスカポリス』ファンブック	SS	ソフトバンク	1800円
10月1日	『桃太郎道中記』公式ガイドブック	SS	アスペクト	780円
10月2日	超絶大技林'97 秋版		徳間書店インターメディア	943円
10月6日	プレイステーション必勝法スペシャル『ムーンライトシンドローム』	PS	ケイブンシャ	950円
10月8日	『デッドオアアライブ』	SS	新声社	1280円
10月8日	『リンダキューブアゲイン』	PS	新声社	1580円
10月9日	じゅげむBOOKS『スペクトラルフォース』公式ガイドブック	PS	メディアファクトリー	1000円
10月11日	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』テクニカルマニュアル	アーケード	新声社	1280円
10月15日	『ポケットモンスター』トレーナーズガイドブック2	GB	ケイブンシャ	780円
10月16日	『ラグナキュール』公式ビジュアルブック	PS	エニックス	1400円(込)
10月16日	『ムーンライトシンドローム』深層心理ファイル（仮）	PS	ローカス	1000円(予)
10月16日	じゅげむBOOKS『ムーンライトシンドローム』TRUTH FILES	PS	メディアファクトリー	950円
10月16日予定	『卒業 Vacation』公式ガイドブック（仮）	SS	毎日コミュニケーションズ	950円
10月16日	セガサターン必勝法スペシャル『タクティカルファイター』	SS	ケイブンシャ	1100円
10月20日	セガサターンカタログ'97（仮）	SS	芸文社	1200円
10月23日	『リンダキューブ・アゲイン』公式完全捕獲マニュアル	PS	ソフトバンク	1500円(予)
10月24日	『快刀乱麻』攻略＆設定資料集	WIN95	ソフトバンク	1800円(予)
10月25日	『スーパーロボット大戦F』	SS	新声社	未定
10月30日	『ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～』攻略＆ビジュアルファイル	SS	ローカス	1200円(予)
10月30日	じゅげむBOOKS『モンスターファーム』エキスパート	PS	メディアファクトリー	未定
10月30日	じゅげむBOOKS『ワールド・ネバーランド』暮らしの手帳	PS	メディアファクトリー	未定
10月31日	スーパーロボット大戦 大図鑑		エニックス	880円
10月31日	ポケットモンスター大百科 赤緑青2	GB	エニックス	880円(込)
10月上旬	『卒業S～Graduation～』オフィシャルガイド	SS	ソフトバンク	1000円(予)
10月上旬	『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』公式ファンブック	PS	ゼスト	1100円(予)
10月中旬	『タクティクスオウガ』公式ガイドブック～カオスルート編（仮題）	PS	ゼスト	1750円(予)
10月中旬	『パロウォーズ』公式ガイド	PS	NTT出版	1200円(予)
10月中旬	『毛利元就 誓いの三矢』ハイパーガイドブック	SS	光栄	1200円
10月中旬	『大航海時代外伝』ハイパーガイドブック	PS	光栄	1200円
10月下旬	『スーパーロボット大戦F』パーフェクトガイド	SS	ソフトバンク	1000円(予)
10月下旬	『ワールド・ネバーランド』パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク	1200円(予)
10月下旬	K・O・F'97完全攻略マニュアル	NEO GEO	芸文社	1600円
10月下旬	『ワールド・ネバーランド』ワールズガイド	PS	双葉社	1000円
10月下旬	『ときめきメモリアル』トレーディングカード コレクターズブック	PS SS	双葉社	1000円
10月下旬	『ムーンライトシンドローム』完全ガイドブック	PS	双葉社	1000円
10月下旬	『FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL』／メモリアルアルバム	PS	デジキューブ	未定
10月下旬	『フロントミッション セカンド』攻略本	PS	デジキューブ	1500円
10月	セガサターン必勝法スペシャル『ブルーブレイカー』	SS	ケイブンシャ	1400円
10月	『FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL』／ポスター＆ステッカーブック	PS	デジキューブ	未定
10月	セガサターン必勝法スペシャル『スーパーロボット大戦F』	SS	ケイブンシャ	950円
11月下旬	『センチメンタル・グラフティ』オフィシャルアートワークス	SS	ソフトバンク	2000円(予)
11月下旬	『Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2』オフィシャルガイド	SS	ソフトバンク	1300円(予)
11月下旬	じゅげむBOOKS『E0事件の真相～ゲームを変えた男 飯野賢治』		メディアファクトリー	1200円
11月	じゅげむBOOKS『ブルーブレイカー』完璧攻略版(仮)	SS	メディアファクトリー	未定

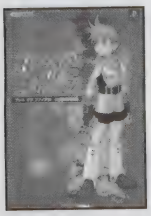


イラスト/雑君保プ

今月のおすすめ Pick UP

●BOOKS

『ブレス　オブ　ファイアⅢ』公式設定資料集／発売中
アスペクト／900円



カプコンの人気RPGシリーズ最新作『ブレス　オブ　ファイアⅢ』の設定資料集。キャラクター、世界、モンスター、イベント、アイテムの設定を秘蔵イラスト満載で紹介する。開発スタッフの直筆メッセージもあり。

『シルエットミラージュ』公式ガイドブック／発売中
ケイブンシャ／1200円



通好みの内容でファンを魅了し続けるトレジャーの最新作『シルエットミラージュ』の公式ガイドブック。全7エリアを完全収録し、ステージの徹底攻略から裏技、マル秘テクまで、役立つ情報が満載された1冊。

じゅげむBOOKS『ナムコミュージアムVOL.5』超研究／発売中
メディアファクトリー／1200円



「ナムコミュージアムVOL.5」に収録された5タイトルを深く掘り下げる、ナムコファン必携の1冊。おなじみインストカードの付録付。超研究シリーズVOL.1～5を購入した人へのプレゼント告知もあるぞ。

●CD

『サイキックフォースパズル大戦』オリジナル・サウンド・トラック／発売中
ズンタタレコード／2550円(込)



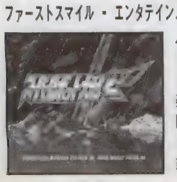
ZUNTATAのメンバーがアレンジした『サイキックフォース』のBGMと、『パズル大戦』主題歌とエンディング曲をフルコーラスで収録。ファン注目の1枚。

『My Dream～On Airが待てなくて』／日本クリエイト／10月1日発売
ポニーキャニオン/サイトロン／2548円(込)



TARAKO、横山智佐、西村朋紘、VAL Projectによるゲームオリジナルのヴォーカル曲に、フルアレンジしたBGMをカップリングした豪華な内容だ。

『スーパーロボット大戦F』オリジナル・サウンド・トラック&アレンジ／10月17日発売
ファーストスマイル・エンタテインメント／2548円(込)



バンプレストの人気シリーズ最新作のサントラ。オリジナル楽曲に加え、ゲーム開発者自らがアレンジした楽曲が4曲収録されている。

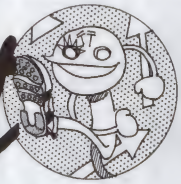
CD ゲームミュージック



ドラマCDでは、ゲーム本編とは一味違ったストーリーが楽しめて新鮮だ。いろんなジャンルのソフトがドラマCD化されているので、お気に入りのものが発売されていたら1度聴いてみては。

発売日	タイトル	ハード	発売元	価格
10月1日	『サクラ大戦』ドラマCD　帝国歌撃団　花組　秋講演～愛はダイヤ	SS	BMGジャパン	3059円(込)
10月1日	『THE KING OF FIGHTERS'97』ドラマCD～激突編～	アーケード	ポニーキャニオン/サイトロン	2548円(込)
10月3日	月刊ときめきメモリアル　No.15		キングレコード	2243円(込)
10月3日	『悪魔城ドラキュラX』リミックス	PS	キングレコード	2447円(込)
10月3日	『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府の踊り～』オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	N64	キングレコード	2243円(込)
10月17日	『ブレス　オブ　ファイアⅢ』ドラマアルバム（仮）	PS	ファーストスマイル・エンタテインメント	2548円(込)
10月17日	『スターフォックス64』オリジナルサウンドトラック	N64	ポニーキャニオン	2548円(込)
10月17日	『ゼビウス3D/G』テクノマニアックス	PS	ポニーキャニオン	2854円(込)
10月21日	『FINAL FANTASY Ⅶ』／リユニオン・トラックス	PS	デジキューブ	1942円(別)
10月22日	ときめきメモリアル　ドラマコレクション（仮）		キングレコード	3059円(込)
10月22日	『アザーライフ・アザードリームス』オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	PS	キングレコード	2243円(込)
10月29日	『DEBUT21』キャラクターソング（6枚同時発売）	PS	ユーメックス	各612円(込)
10月29日	『あやかし忍伝くの一番』外伝　其ノ弐	PS	ユーメックス	2548円(込)
11月1日	『サクラ大戦』ドラマCD　帝国歌撃団　花組　冬講演～つばさ	SS	BMGジャパン	3059円(込)
11月1日	チュンソフトサウンドノベル"街"オープニングテーマ曲　夜明けのうた/鈴木結女	SS	ワンダーエンターテイメント	1020円(込)
11月6日	「Memories」藤崎詩織		キングレコード	3059円(込)
11月6日	月刊ときめきメモリアル　No.16		キングレコード	2243円(込)
11月7日	『THE KING OF FIGHTERS'97』ドラマCD～宿命編～	アーケード	ポニーキャニオン/サイトロン	2548円(込)
11月19日	『街』オリジナルサウンドトラック	SS	ファーストスマイル・エンタテインメント	3568円(込)
11月25日	『ROOMMATE』BGM集（仮）	SS	データム・ポリスター	未定

Event イベント



「なみのりピカチュウ」は抽選で1万名しか手に入れることのできない貴重モンスター。はがきには必要事項の他に、独創的な絵や文字で選ぶ人の目を惹かせる工夫をしてみよう!

●9/28～11/16
モノポリー日本選手権大会

世界75ヶ国以上で親しまれ、15億人ものファンを持つボードゲーム「モノポリー」の日本大会。参加希望者は官製ハガキ、及び玩具店設置の応募ハガキに会場名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記の宛先に応募(各会場とも定員になり次第締切)。残念ながら申し込みを締め切っている地区もあるが、その熱い戦いを観賞するだけでも会場に足を運ぶ価値はあるはず。

宛先：〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-6 秀和外苑レジデンス503号　モノポリー日本選手権事務局係

地区	会場	日程	定員	申込締切日
【予選大会】				
札幌	ロイトン札幌	9／15	50名	9／15
大阪	コークステップホール	9／22	100名	9／22
福岡	FFBホール(福岡繊維会館)	9／29	50名	9／29
東京	EBIS303	10／6	300名	10／6
【決勝大会】				
東京	ヴァルガ	11／16	各地区上位者、シード選手が出場	

・問い合わせ先：03-5414-8789(大会事務局)

●10/1～10/12
桜沢エリカ個展

女の子に大人気の漫画家「桜沢エリカ」の展覧会。厳選された約50点の原画とパネル展示の他、桜沢エリカのキャラクターで楽しめるプリクラや、12月発売予定のPSソフト参加型トレンディドラマ『愛しあう事しかできない』(ココナッツジャパン エンターテイメント)をいち早く体験できる。又、エリカショップではオリジナルTシャツやテレカの販売も。10月4日には桜沢エリカ氏本人が登場し、グッズ購入者先着100名限定のサイン会も開かれる。入場は無料。

日時：10/1～10/12　場所：神戸ハーバーランド オーガスタプラザ 3階ランデヴーガーデン　問い合わせ先：078-380-6000(オーガスタプラザ)

Campaign キャンペーン

●9/21～10/31
「なみのりピカチュウ・データ」プレゼントキャンペーン

来年N64に登場する『ポケットモンスター』(任天堂)の発売記念キャンペーン。期間中にNINTENDO64の取扱説明書表紙右上に記されたロクヨンマークを官製ハガキに添付して住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記の上、下記の宛先まで郵送すると抽選で1万名に圧倒的人気のポケモン「ピカチュウ」に"なみのり"の技を特別に覚えさせた「なみのりピカチュウ」のデータをプレゼント。応募期間：9/21～10/31

宛先：〒539-27 大阪中央郵便局　任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局宛　問い合わせ先：06-955-5531(事務局)

●～10/31
『怒首領蜂』ハイスコアキャンペーン

SS用STG『怒首領蜂』(アトラス)の「SCORE ATTACK」モードをプレイ後、終了時に出現する得点・パスワードをソフトに同梱されているアンケートハガキに明記の上応募。優勝者にはこの世にたった1枚しか存在しない『怒首領蜂』業務用オリジナル基板が贈られる。上位100名にも「順位入りアトラス公認認定証」をプレゼント。応募期間：10/31まで

ライバルに差をつけろ！ クチコミ重視の読者ページ GEMDAN

GEM団5 GO!

マスオです。街で見掛ける女性たちも、すっかり長袖姿。ちょっと寂しい気もしますが、もう秋なんですね。さて今月のGEM団は、PSアイコンの特集から。

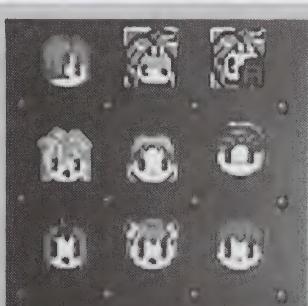
特選！ PSデータ アイコンパネルクイズ

プレイステーションで一番地味な存在、メモリーデータ画面。だがそのアイコンはバラエティに富み、隠れファンがいるのも確か（多分）。今回はそんなアイコンをクイズで紹介しよう。なお、この中には、一つだけPSのゲームと関係ないモノが……。



わずか1ブロックの主張
～複数のカオを持つアイコンたち～

アイコンの魅力はこれだけでは終わらない！　ゲームによっては、状況により複数のアイコングラフィックが存在するものもあるのだ。たとえば、セーブファイルごとに違うもの（スーパーロボット大戦シリーズ、FFⅦ、FFタクティクスなど）、使用キャラによって違うもの（サガ　フロンティアなど）、ゲーム進行状況によってアイコンやメッセージが変わるもの（ときめきメモリアル、トワイライトシンドローム、ソウルエッジ、悪魔城ドラキュラXなど）……などがある。ゲームの休憩ついでに、アイコンを確認してみよう。何か発見があるかも。



◎最後にデートした女の子のアイコンになる『ときメモ』。他に『ドラキュラX』はセーブしたエリアによりアイコンが変化

解答と解説

■ギャル①ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～②トゥルー・ラブストーリー③マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～④海腹川背・旬⑤ウィザーズハーモニー⑥ありす　インサイバーランド⑦スーパーパズルファイターⅡX／おフダ美女リンリン

■おやじ①首都高バトルDRIFT KING土屋圭市＆坂東正明②ファイナルファンタジーⅦ③戦乱④悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～⑤ソウルエッジ⑥NHLパワープレイ｀96⑦デジカルリーグ／年寄選手もカワイイ顔は、野球ゲームの基本

■ロゴデザイン①I.Q～インテリジェントキューブ②バイオ　ハザード③エースコンバット2④チョロQ⑤リクルート・サーガⅥ／本誌ゲーム情報ページ扉を見よ⑥BABY UNIVERSE⑦アクアノートの休日

■トレードマーク①パラッパラッパー②ブシドーブレード③みんなのGOLF④女神異聞録ペルソナ⑤パズルボブル2⑥ファイナルファンタジーⅣ⑦タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー

■アニマル①ダービースタリオン②モンスターファーム③NOëL／代歩の飼い猫たらふく様④イワトビペンギンROCKY×HOPPER⑤にゃんとワンダフル⑥動画でパズルだ！プップクプー⑦松方弘樹のワールドフィッシング／松方氏でなくて残念

■メカ①がんばれ森川君2号②第4次スーパーロボット大戦S③攻殻機動隊-GHOST IN THE SHELL-④ZERO DIVIDE2-THE SECRET WISH-⑤カルネージハート⑥沙羅曼陀DELUXE PACK PLUS⑦ナムコミュージアムVOL5／え、メカじゃない？

■続編①鉄拳＆2②アーク　ザ　ラッド＆Ⅱ③WIPEOUT＆XL④TOBAL No.1＆2⑤トワイライトシンドローム探求編＆究明編⑥ツインビー対戦ぱずるだま＆ときめきメモリアル対戦ぱずるだま⑦ストリートファイターZERO＆2／続編出てもアイコン変わらず

■必見アニメ①～③RUNABOUT④⑤峠MAX最速ドリフトマスター⑥⑦ハイパーオリンピック　イン　アトランタ／悩ましい腰の動きとイッちゃった顔

読者の思い込みクチコミソフトレビュー

オレゲースプラッシュ

新旧問わず、自分がイカしてると感じたゲーム。心のベスト10入りしたゲームを、思うがままにレビューだ！

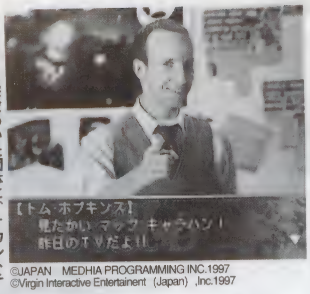
［丸数字は登場回数］

■ファイナルファンタジーⅦ／PS／スクウェア／97初

●みんなの心にもランクインしてると思いますが、私はこのゲームは、クラウドとティファの恋愛ストーリーとしてもすごくいい味を出してると思います。特にティファがつぶやく「クラウドが大丈夫だよ、ってひと言言ってくれれば…」のセリフには思わず共感。初めて気付く、大切な人の存在の重さ。これぞ恋愛の本領。切なさに涙しますね。（大阪府　えのきだけ）

■ジ アンソルブド／PS・SS／ヴァージンインタラクティブ／97初

●殺人事件の犯人を探し出す推理モノかと思っていたが、やってみたら洋画版『弟切草』だった。でもどんな話になっても、ちゃんと最後まで話のつじつまが合うところが、スゴイと思った。特に、ここ最近ニュースで騒がれた「奇妙な団体」を巡る話は、ここ最近ニュースで騒がれたアレやナニと似ていて、とても興味深いものがあった。（埼玉県　簡単ポン）



◎グレイに宗教めいた団体に、オカルトテイストたっぷり。内容も妙に説得力がある

©JAPAN MEDHIA PROGRAMMING INC.1997 ©Virgin Interactive Entertainment (Japan) ,Inc.1997

■ポリスノーツ／コナミ／96初／PS

●私の心のベストテン第1位。インタラクティブシネマでありながら、ゲーム中のシューティング、爆弾解体イベントはハラハラモノ。ムービーもちゃんとポイントに入っており、全体的にバランスが取れていて、もう1回やりたくなるゲームです。（東京都　ハミ）

■にゃんとワンダフル／バンプレスト／96初／PS

●ゲーム自体はアレだけど、イイんです。だって、ウチの猫にソックリなのがいるから。ウチの猫が、画面の中にいる自分に似た猫を気にして、ずーっと画面を見つめてるのがカワイイ！そんな光景を眺めていると、アッという間に時間が過ぎてしまいます。ウチの猫のオレゲー？（東京都　ぽんたろう）



◎猫と犬の、好きな方を飼える。ゲームというよりは、のんびり眺める環境ソフト

©パンドラボックス ©BANPRESTO 1996

■ダライアス外伝／タイトー／95初／SS

●秀作STGは他にもあるが、ここまで独創的なゲームとなると、他にはない。多様に変わる背景と、個性的な音楽。そして多彩な攻撃法を持つ巨大魚類メカとの戦い。プレイしてると、洗脳されそうな感じが面白い。（福岡県　鳥越哲也）

■ミッキーマウスの東京ディズニーランド大冒険／SFC／トミー／94初

●ディズニーファンの妻に急かされてしぶしぶゲームを進めていたが、だんだんのめり込んでしまい、一気にクリアまでどっぷりハマッた。何度も何度もミスしてやり直しても、不思議と心は荒むことなく、和やかですらあった。これもディズニーマジック？（長野県　史崎稔之）

■ドラゴンナイト4／バンプレスト／96初／PS

●私にとってはかけがえのないソフトのひとつである。売り上げこそ伸びなかったが、ゲームのバランスはなかなかのもの。また「2週目がある」という意外性にも心を魅かれた。エルフとバンプレストの2強が合わさると、無冠の帝王となるのだ。（佐賀県　ラッチーノ）

■ウィニングポスト／光栄／93初／SFC

●俺はこれでダビスタから離れた。ダビスタにはない、あの馬主感覚…。何がいいって、あの雰囲気が大好きなのです。EXが出ているのを知って、あらゆる場所を探しに探しまくって、そしてハマリました。またこれからもハマッてゆくのです。（大阪府　セ○のあほ）

■MOTHER2～ギーグの逆襲～／SFC／任天堂／94初

●ノスタルジックな雰囲気と甘く悲しいストーリーが、在りし日の少年・少女時代の思い出を蘇らせてくれます。過激になりすぎた観のある最近のゲームの中で、キラリと光る良作です。（福岡県　パロム・ポロム）



◎MOTHERって単に街を歩いたり、ハンバーガーを買ったりするだけでも楽しいよね

©1994Nintendo ©SHIGESATO ITOI／APE inc

■フォーメーション・サッカー／PCエンジン／ヒューマン／90初

●対戦ゲームとしては、非常に良く出来ていた。点が入りそうでなかなか入らないし、現在のサッカーゲームに比べればかなり小さいゴールなのに、守れそうで守れない。ゴール前のヘディングの競り合い、コーナーキック。今でも1番面白いかも。（大阪府　ピッツバーグ）

■川のぬし釣り／FC／パック・イン・ビデオ／90初

●今ではすっかりオシャレになったこのシリーズですが、第1作目は知る人ぞ知る名作でございました。動物たちとのアクティブバトル！すごかったなぁ…。ぬしより手強いブルーギルと小魚たち。何より、それまでとっつき悪かった釣りゲームのイメージを変えましたよね。（長野県　ヘルニア）

■F-1レース／任天堂／90初／GB

●GBなんで画面なんかは確かにしょぼいけど、未だにコレを超えるレースものはないね。とにかく熱い通信対戦！それが4人まで同時プレイ可能。オレの場合は学校に持ち込んで、授業中にレース開始。おかげで眠たい授業もシャッキリしてました。（鳥取県　ゾルゲ）

■大爆笑人生劇場 ドキドキ青春編／SFC／タイトー／93初

●他のボードや人生劇場シリーズもいろいろ出てるけど、これが1番面白い！人生まるまるプレイではなく、舞台が中学・高校の青春6年間に凝縮されてるので、親近感も沸くし、集中もできる。仲間内でやれば、盛り上がること間違いナシ！（千葉県　ごま豆腐）



◎お約束の運動会や修学旅行など盛りだくさん。プレイヤー同士の対決も思わず熱くなる

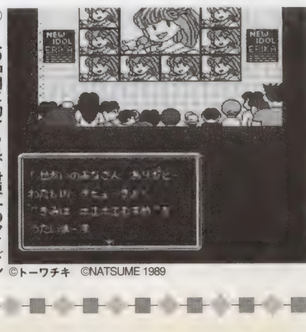
©DISCO/TAITO CORP. 1993

■ZOIDS1・2／東芝EMI／87・89初／FC

●小学生の頃、オモチャで売ってた恐竜型プラモのRPG。ゾイドゴジュラスからウルトラザウルス、マッドサンダーと乗り換えて帝国軍を倒す!! でも戦闘はリアルタイムSTGバトルだから、かなりしんどいっす。（大阪府　ケン西田）

■アイドル八犬伝／トーワチキ／89初／FC

●かなり強引な展開のストーリーだが、ノリがイイ。時の流れを感じる芸能人やギャグが満載だが、歌がイイ。ゲームはノリのいい音楽があるだけで、こうも楽しいものだろうか、と感じる1本。2時間で終わってしまうが、1日2回はクリアしたくなるアドベンチャーです。（愛媛県　西園寺エリカ）



◎7人の仲間に助けられ、世界一のアイドルとしてデビューを目指す。デジコミっぽい？

©トーワチキ ©NATSUME 1989

■アイスホッケー／FCディスク／任天堂／88初

●ホッケーのルールを知らなくても遊べるシンプル操作で、他のスポーツでは味わえないスピード感も味わえる。しかもNHL名物の乱闘まで再現してるなんて、マニアのツボもちゃんと押さえてるよ。どれを取ってても完璧な出来。思いっきり熱中できる。最近のポリゴンホッケーなんかより、いいッス！（神奈川県　狩谷つよし）

■ブリーダー／ソフトプロ／86初／FCディスク

●自分の作ったロボットを戦わせる…。今でもポチポチ出てるジャンルのゲームだが、あの時期であの完成度はショックだった。その手のゲームが好きな人なら、1度やってみてほしい。（神奈川県　後藤智也）

Voice and Opinion

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

今月のテーマ

メーカーに望むサービス

切っても切れないユーザーとメーカーの関係。いいゲームを作るのは、メーカーの第1のお仕事。その上で、ユーザーが望むサービスとは？　現状サービスの改善や新サービスの提案など、ユーザーの声を受け留めてほしい！

現サービスへの不満

●以前、某メーカーの電話サービスに、昔のFCソフトのことを尋ねたが、ものすごく冷めた人が出てきて、冷た〜い「分かりません」のひと言。どっかから資料なり何なり見つくろったら答えられそうなもんやが、電話の前からまったく動かず…。

（京都府　おしえてくれん）

●普通ユーザーサポートは土日が休みだが、利用したいのは主に土日。だから、土日にサポートしてくれればいいと思う。それこそ平日はなくてもいいくらい。

（長野県　ちょううん）

●ゲームの内容についての質問には、きちんと人が対応して答えてほしい。ユーザーが行き詰まってしまうのは、メーカーにも責任がある。それを投げ出して、攻略本など買わせて処理するやり方は間違ってると思う。ヒントだけでもいいので、答えるべきだ。

（静岡県　山辺彦）

●もっと地方ユーザーに優しくしてほしい!!　イベントがあっても地方では無縁の話。コンビニ販売も利用できず、通販も有料。新作ソフトが手に入れにくい…。はっきり言ってひどすぎます！　何とかしてください。

（岩手県　里谷たむり）

◎サポート窓口の対応って、意外にメーカーの印象を決めるよネ。ユーザーと直接繋がる場なだけに、気を使ってほしいな。

アンケートの向上を

●ソフト内には必ず、アンケートハガキを入れてほしい。一部のメーカーには、これが入っていない。「ユーザーの声を聞く気がないのか？」と言いたくなる。

（埼玉県　門脇広海）

●メーカーのみなさん、本当にユーザーの意見を聞きたかったらアンケートハガキは切手要らずの料金受取人払いにして下さい。どこのメーカーも、ユーザーの意見は大事にしていると思うので、ぜひ業界標準にしてほしい。

（香川県　ムーチヨ）

◎意見があるんだけど、切手を貼るのが面倒で、結局出さないってコト…よくあるよネ。これは双方のために、改善を望む！

ユーザーの声の行方

●ユーザーの意見をちゃんと聞いてほしい。それらすべてを反映させろとは言わないけど、ダメならダメなりのリアクションを返してほしい。ユーザーの間ですごく話題になってるのに、メーカー側に知らんぷりさせると失望しちゃう。

（広島県　バトルタイクーン）

●資格も何も持っていないユーザーが、例えばこういうゲームはどうかとか、次回作はこうしてはどうかと言ったところで、メーカーには何も伝わらない。聞く耳を持たない。売れるソフト作りは、実は素人のほうが知ってる。

（長野県　佐野衛）

◎意見を言ったところで、それが本当に活かされてるのかも気になるトコ。何かしらメーカーからの、返答は欲しいのデス。

新サービスおまけ案

●発売当初にハードを買った人ほど、損な気がするのはナゼでしょう？　もちろん会社は利益も大切、ハードが安くなるのも良いことだと思います。しかし前からのユーザーにもお返しはできるハズ！　そこで、製造ナンバーなどハードを証明するものがあれば、古い人ほどソフトが割り引かれるとか、携帯電話のようなシステムはどーすか？

（大分県　ぬかるみな女）

●FCなどの古いゲームソフトを、通販で取り寄せられれば、すごく便利だと思う。また新作などは音楽CDによくあるように、初回限定仕様などの特典があると、購入意欲をソソると思います。

（富山県　You）

●ハードメーカーに出してもらいたいものは、専用のハード＆CD－ROMのクリーニングセットです。今は市販のものを使ってますが、種類が多く、中には傷が付きまくったものも…。安心して使えるものを出してほしい。

（北海道　匿名）

●以前じゅげむでオマケしていた、メモリーカードなどに貼る『シール』を必ず付けてほしいです。かなり便利だったので、ユーザーのためにお願いしたいです。

（千葉県　のりまゆげ）

◎この他、最初からバグや傷のあるソフトの取り替えサービスなど、具体案が出てました。

何てったって体験版

●お金のない若者の私たちは、ゲーム1本を買うのも相当悩んで、これだというモノを買う。それがハズれた日にゃ…。だからスクウェアのように、体験版をオマケしてほしい。メーカーさんも自信のあるソフトなら、付けてもいいはず！　もっと手に取って分かるような情報を提供して。

（東京都　ざいそん）

●体験用ソフトをもっと作ってほしい。そしてイベントなどの限られた場所で配布するだけでなく、送料自己負担でもいいので、地方に住んでる人でも手に入るようにしてもらえると嬉しいです。レビューを読んで面白そうだと思っても、迷って結局手を出さなかったソフトって、誰でも何本かあると思います。

（北海道　斉藤きみえ）

●店頭で出すとか雑誌に付けるとかして、とにかく体験版をバラまいてほしい。無料配布が苦しいなら、有料で売ってもいい。気になるゲームで、500円ぐらいまでなら買いますヨ。プレイして確かめるのが1番。メーカーも「体験版だけでいいや」って思われないよう努力する。一石二鳥!!

（三重県　みゆう）

◎メーカーには両刃の剣な体験版も、ユーザーには最も実用的で嬉しいサービス。自己負担しても、手にしたいモノもある。

本当のサービスって

●発売日が延びたならば、広告の端にでもいいので「すみませんでした」のひと言ぐらい入れてほしい。「延びて当然」というのが当たり前になってきているのも、どうかと思う。そういう、待っている人をがっかりさせるようなことはしないでほしい。

（山形県　への3ごう）

●大作になればなるほど、情報誌などで目にする画面写真が多すぎて、プレイするユーザーの楽しみが減るので、情報の公開はほどほどにお願いします。また、最近ではゲームの制作者も表に出すぎていろいろとしゃべるので、昔のようにゲームそのものに神秘性が感じられなくなってしまっています。ゲーム内に驚く仕掛けや長く付き合える工夫がしてあったり。「ゲームの中で応える」…それがメーカーがユーザーに贈る、本当のサービスではないでしょうか。

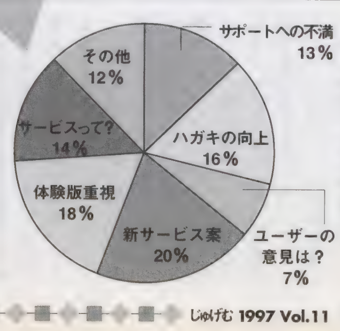
（群馬県　阿久沢アキラ）

◎謝罪の言葉や情報の制限など、サービスのカタチはいろいろだけど、まず大事にしてほしいのは『ユーザーへの心配り』…すべてのサービスはここからッ！

後記

サポート窓口の土日受付やアンケートハガキの無料化、体験版の配布法など、現行サービスも改善の余地アリ。また、カタチあるサービス以外にも、ユーザーへの心配り／その姿勢は現れると思います。いいゲームを作るのはもちろん、さらにユーザーにも親切な、ユーザーと密なメーカーであって下さい。

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●裏技を公開する。ソフト会社がビデオや攻略本を出す。社員の平均年収を公開する。宣伝には水着の女のコを起用。レースクィーンに対抗して、ゲームクィーン。

（埼玉県　ドリーム）

●ボイオピのテーマ（原作ゲーム／取説など）によっては読者の考え以上に、メーカーの考えが知りたいです。そのためにももう1ページ増やし、片方を読者、もう片方をメーカーの考えのページにしてください。

（北海道　北箱深十）

◎これを定形でヤルのは難しいトコロですが、1度まとめてでも、メーカーさん側の考えを伺いたいとは思っています。

募る

次々回のテーマ

ゲームにおけるマナー

ゲーセンの対戦台で怒るヤツ、RPGの展開をうかつに口にする輩、ゲームを楽しむ人が増えたのはいいけど、キミの回りにもいないかな？ゲームをやるうえで、コレだけはやめてくれ！こんなゲーマーは許せない！　など、みんなでゲームを楽しむためのマナーについて考える。

Goodsモニターズ

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

■バーチャスティックPRO(SS)／セガ／24800円
●やったぜオヤジ！　ついに新品を7980円でゲット。操作性は文句ナシだけど価格が…、と思っていた同士よ、秋葉原に走れ。ちょっとデカイが気にするな！
（千葉県　結城道場）

■バーチャスティック旧（SS）／セガ／4800円
●とにかく「小さい」ことがすべてのネック。レバーとボタンは小さすぎて、手の小さい人でさえ不便に感じる。しかもレバーは玉がすぐに取れるし…。本体も軽くて安定感がない。ハッキリ言って、セガ純正にしてはイマイチだと思う。
（長崎県　松本竜也）

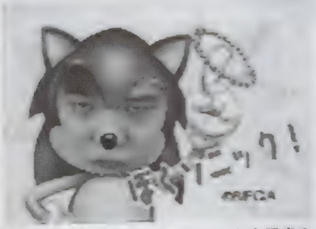
■メモリーカードケース（PS）／ホリ電機／300円
●CDケースと同じ大きさで、ソフトと同じように収納しておけるスグレモノ。透明だからいちいちフタを開けて中身を確認する手間もいらないし、コレはいいです。2枚組仕様のケースも出るといいな。
（宮城県　ペンタロー）

■Rodney Funキーチェーン　パラッパ／バンダイ／780円
●ほどよい大きさに、服の布地の手触りが気持ちイイ！　たったひとつだけショックなのは、アタマがコーンヘッドなことです…。
（神奈川県　川崎市民）

■手のひらピカチュウ／トミー／1200円
●手頃な大きさのカワイさもさることながら、さわるリズムを変えてラップ調に鳴かせるのが周囲で流行ってます。ぬいぐるみタイプのは、コレができないんですよね。あと電池が切れかけると低い声で「ピ〜ガ〜チュ〜」って言うので、ブキミで笑えますよ。
（兵庫県　みる&アクル）

■ムームー星人　フラッシュキーホルダー／バンプレスト
●UFOキャッチャーでGET！　ウキワやボードを持つムームー星人がかわいい。揺らすと光るというので期待してたら、何と顔だけ赤く光るの！　ドギツイよ〜。なんか怒ってるみたい。普通のマスコットとして使ったほうがGOOかも。
（静岡県　むーむー成人）

■プリント倶楽部2　ソニックフレーム／アトラス／200円
●池袋GIGOでソニックフレームを見つけました。期間限定と書いてあったから、今もあるかどうか分かりませんが、ソニックファンとしてこのフレームはチョット自慢したい　そういえば関東にはここにしかナイそうですが、あと1台はドコ？　見つけた人がいたら教えて！
（埼玉県　池田一美）



◎同じくプリクラを送ってくれた大阪府のAKD。もうわかったから、そんな目でオレを見るな…

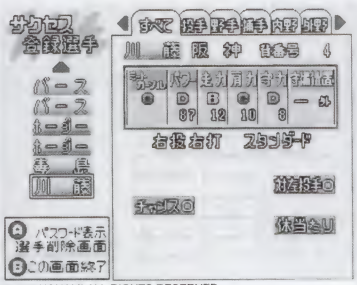
我流ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●『甲殻機動隊』で一番面倒な操作は、ボス戦での平行移動ではないでしょうか。これを簡単に行うには、十字キーの左右どちらかをテープで固定してLRだけ押すようにすれば、かなり楽になります。ボスの回りを平行移動しつつボスの攻撃はジャンプで避け、ロックオンで反撃していけばソッコーで倒せますよ。
（群馬県　バトーの弟）

●篠原ともえファンの友人は『鉄拳3』のシャオユウの虎尾脚（背中向けからの蹴りあげ）を「シノラーキック」と叫び、愛用しています。なお、この技を完璧にキメるには「ぐふー」と一人SEしなければいけないそうです。（東京都　君、はじけすぎ）

●僕の作った川藤選手を見てください。お酒が大好きな選手なので月一で飲みに行ってました。おかげで交通事故に合うやら、コーチには嫌われるやらで、やっとのことで一軍昇格しました。とりあえず、代打の切り札なのでチャンスは○にしておきましたが、それ以外は並以下の設定にしています。記録に残る一流選手もいいけど、記憶に残る選手を作るのもなかなか楽しいですよ。
（高知県　日暮昌明）



◎『ゆよそらへまかじざらぜくひすかげらみざざにるはちひちそぜわえまめまちひまぜ』

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

●『沙羅曼陀』の4面ボスので、ミスする人が多いので、アドバイスを1つ。このゲームは「完全パターンSTG」であり、パターンかできない箇所は一つもない。4面のボスもまたしかりである。分かったか？　要するに、安全地帯があるってことだ。
（東京都　ラブテスター）

●『BABY UNIVERSE』の楽しみは万華鏡に在らず。ひと晩中見ていても飽きないのは、CDの波形が分かるサウンドスコープだ。低音には大きな波、高音には細かい波が立つ。CDを聴きながらこの波を眺めているだけで、いつのまにか時間が経ち、朝になっている…。こんな楽しみ方してるのって、私だけ!?
（静岡県　おもちやさん）

●最近、流行ってたのは『ランナバウト』の原チャリで、どれだけ高く、舞い上がれるか？　壊しまくるのもいいけど、空に飛び上がる方がもっと気持ちいい。レースそっちのけで、ぶつかりまくってました。素敵なジャンプがしたければ、クラッシュ直前に屋台に当たるのがオススメ。高く上がるだけでなくバウンドしたりするのも面白いよ。
（愛知県　極森怪事）

チョイQ

Q ストⅡファンなので、最近シリーズをコンプリートしようと思いたちました。がっ、初代『ストリートファイター』が移植されているのかどうか分かりません。遅れファンなのでゲーセンで遊んだこともないし、あるならゼヒ見つけたいです。
（愛知県　玉結び）

A あります！　その名も『ファイティングストリート』。タイトルが違うし、発売元もハドソンなので見落としやすいんですよね。PCエンジンのCDロムで88年に発売されてます。中古であったら超ラッキー!!

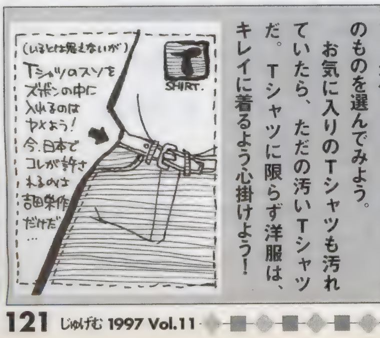
Q 中古でFCの『ベストプレープロ野球』を買ったが、説明書がないので何やらよう分からん。特に投手設定画面の、投手データの記号が解析不能。直井君、教えてくれ。
（千葉県　ガキ使い）

A いや、このゲームはいいッスね！　ではまず「投法」から。L・Rは左右投げ、Oは上手投げ、Uは下手投げを指します。次に「タイプ」ではAは直球とカーブが主体の投手、Bは直球・スライダー中心の速球派。さらに「十」がつくとフォークを持ちます。Cはカーブとスライダーの横揺さぶりが強く、Dはカーブ・シンカー主体の軟投派。ちなみにボクがヤクルト伊東智を作るとRO・B十。これで30セーブは稼げます。

イチから始めるファッション講座　STEP2　Tシャツ

Tシャツを選ぶときにまず注意したいのは、サイズだ。最近はチビTやダボTといった種類もあるが、初心者には合わせるのが大変。そこで普通のTシャツで、ジャストフィットなサイズを探してみよう。買うときにはサイズ表示を確かめるだけでなく、必ず広げて見ること。特に輸入品はサイズが大きめなので、注意が必要だ。目安としては、Tシャツの肩の縫い目と身体の肩甲骨を合っていて、胴回りにも余裕があるもの。丈は、へそと股の中間よりやや下、ジーンズで言うとポケットがほぼ隠れるぐらいがいい。次いで色だが、紺や黒のなど濃いめのほうが汚れが目立たなくて済む。上着を羽織る場合は、彩度の高い明るめの色がオススメだ。プリントは、左胸のワンポイントなどシンプルなものや、デザインがキュッと締まってるもののほうが上着と合わせやすい。また、あまり安物を買うと、襟回りや袖口などがヘタリやすいので、最低でも2000円くらいのものを選んでみよう。

お気に入りのTシャツも汚れていたら、ただの汚いTシャツだ。Tシャツに限らず洋服は、キレイに着るよう心掛けよう！



名言短冊（めいげんたんざく） 第弐節

た～るっ♡

マルローネ／マリーのアトリエ(1997)より

酒場のタルを調べると、とてもキュートな口調で答えてくれるマリー。ゲームにはなんの関係もナイのに、毎回それは親切に答えてくれる。周囲からは「落ちこぼれ魔法使い」と言われながらも、メゲることなく笑顔でガンバる。そんな彼女のほがらかな性格が映し出された一言だろう。ただのタルも、こんなふうに親しみをこめれば愛着がわくのだ。

オッ!? 八宝美人は前川陽子のグラビア希望ですか。いや～、キテますねぇ。ひょっとしたらGEM団で、やるかもよ。ま、噂ですけどね。

●菅野美穂に刺激されて、ゲーム界のスーパーアイドル藤崎詩織ちゃんもヘアヌード決定か!?

（奈良県　リサドマイド）

◎アキバに行けば、いっぱい脱いでますよ。偽物だけどね。

●最近のAVには「ときめきレイプメモリアル」や「ぷよぷよボディー」など、ゲームのタイトルをパクった作品があるとかないとかあるとか…。

（山形県　へっぺ三太夫）

●『モンスターファーム』で、ときメモのCDを起動すると、セーラー服を着たワニが出現。エヴァのCDだと「オガタ」っていう女子プロ風のモンスターが出現するらしい。おぇー。

（群馬県　セトロ）

●いよいよゲーム化されることになった『パネルクイズアタック25』。初回限定版には、司会の児玉清フィギュア（6分1）が付属される予定。こいつはプレミア必至だ！

（埼玉県　なーんでか?）

●『怪物パラ☆ダイス』の☆は「DIAMOND☆YUKAI」から取ったらしいです。

（東京都　レザーフェイス）

◎え、マジ!?「◎つのだ☆ひろ」じゃなかったんだ。

Mr. UWASAN

今月の信頼度　35％

●発明家のドクター中松氏が、ついにゲーム界に進出。第1弾はその名も『頭のよくなるゲーム』。気になる内容は『ポパイの英語遊び』の焼き回しとか。

（鳥取県　あわ踊り）

●ゲームライターになるための3原則を小耳に挟んだので報告します。①ゲームが好き。②ゲームしか知らない。③ロン毛。

（東京都　ガイガー中毒）

●GEM団直井は、ゲーム誌にあるSSという表記を「ナチス親衛隊」。PSは「パーフェクトソルジャー」と勘違いしてるらしい。

（奈良県　栗尾篤史）

●ついにワープのプリクラ登場か!?『EO』バージョンではモンスター姿のイノケン（ノーメーク）とのツーショット。『風のリグレット』バージョンでは真っ暗なフーレムが採用されるとのことです。

（神奈川県　トライトン）

●『グレイテストナイン97』で伊良部を5回までに降板させると、ツバ飛ばしゲームやイス壊しゲームなどのミニゲームで遊べます。また、連続してツバ飛ばしゲームをやると、ツバの代わりにタンや血を吐いて登録抹消になるので、遊びスギには注意しましょう。

（愛知県　八宝美人）

◎登録抹消になって、ボビーとロッテに戻ってきてください。

VIVA!マンガ塾

ホームラン賞

（千葉県　テンダス）



©1997 スクウェア／ドリームファクトリー

猛打賞　（茨城県　しだるま・かば）

よろしくぅ～ネッ！

二塁打　（福岡県　ストマジ）

ナイスポーズで～す

併殺打　（静岡県　きよたか）他

ホンダ、ホンダ、ホンダ、ホンダ、シッティー！

他のゲーム雑誌にビバマン風のコーナーがありました。多分、こっちが元祖だと思うけど…。

今月のホームラン賞は、テンダスさんに決定！　こんな海賊風のガタイしてるのに、遭難ですか。ひょっとして、カナヅチなんじゃない。猛打賞のしだるま・かばさんは、懐かしの「ゆーとぴあ」ネタ。ポーズがチョイ違うけど、今回は許します。二塁打のストマジさんの作品は撮影の1コマって感じ。カメラマンの「よいしょ！」にもピクリともしない、イルさんの男気がよく表現されてます。併殺打の、きよたかさん。これは古すぎだよ。ドリフも真似していたシティーのCMでしょ。20歳以下には分かりません。

VIVA!マンガ塾募集

次回のお題は『南方珀堂登場』で奇術師として活躍中の蕩庸斎天迷（とうようさいてんめい）さんです。名前もヒゲも、うさん臭いですね。まわりのオヤジたちとナニを話してるのかな？ご家族で考えてください。

次回のお題



©1996 THINKING RABBIT Inc
©ATLUS 1997

ゲム・ノスタルジヤ

1987年10月-TOP10

（ランキングはGEM団調べ／入手難易度はS難→D易）

順位	タイトル	機種／メーカー／発売日／入手難易度
1位	スーパーマリオブラザーズ	FC／任天堂／9月13日／現入手難易度D
2位	チャレンジャー	FC／ハドソン／10月15日／現入手難易度B
3位	プーヤン	FC／ハドソン／9月20日／現入手難易度B
4位	シティコネクション	FC／ジャレコ／9月27日／現入手難易度C
5位	スパルタンX	FC／任天堂／6月21日／現入手難易度D
6位	ドルアーガの塔	FC／ナムコ／8月6日／現入手難易度S
7位	ルート16ターボ	FC／サン電子／10月4日／現入手難易度D
8位	ハイパースポーツ	FC／コナミ／9月27日／現入手難易度A
9位	ゴルフ	FC／任天堂／84年5月1日／現入手難易度D
10位	スターフォース	FC／ハドソン／6月25日／現入手難易度C

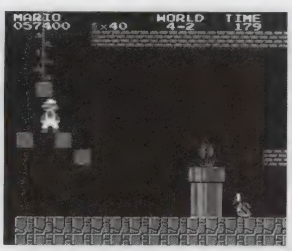
PlayBack Review

スーパーマリオブラザーズ

FC発売から2年。発売ソフトの本数は確実に増えていますが、10月は『ルート16ターボ』と『チャレンジャー』の2本のみ。目を引くのは下位でじわじわと売れている『ゴルフ』です。当時全部でも5本しかない、貴重なパパ向けソフトだからでしょうか？

さて1位の『マリオ』は、今や知らない人はいないほどの名作。攻略性が高いことに加え、無限1UPに代表されるウラ技情報も非常に多く、話題がつきることはありませんでした。そのへんも人気を保ち続けた理由でしょう。そんな中、もっとも騒がれたウワサは「幻の9－1ワールドが存在する」というもの。しかもそれは背景の色が変だったり、山や空がある水中面だったりと、たとえるなら夢の中のような理不尽な異世界なのです。ある雑誌を発端に大きくなったこのウワサは結局、バグというよりは故意にソフトに異常なデータを与えた末の「異常現象」であると発表されました。その出し方を掲載した雑誌もありましたが、決してソフトやハードに安全ではないため、あまり広まらなかったようです。こうしてワールド9発見は、マリオにおける「禁じられた遊び」となったのでした。

しかし、そのあまりに衝撃的な風景はプレイヤーの心に深く焼きついたようです。その証拠に続編『マリオ2』では、あの異世界「9ワールド」が、オールステージクリア後の隠れ面という「仕様」として登場しているのですから…。



◎ワープ、隠しボーナスステージなど攻略する上での話題も豊富でした　©1985 Nintendo

話題つりーのるツボ

GEMだんご

（題字：東京都　前川陽子）

GEM団に対するご意見ご希望、質問や愛の告白、呪いの言葉や復活の呪文など、さまざまな声をフォローする話題フリーの場。今月はやや拡大版でお送りします。また、当コーナーを飾る「題字」も読者から募集中です！

ボイオピに対する疑問

●9月号のボイオピの一番最初に載ってる（ちょううん）さんのコメントが、私のコメントと似すぎてます。内容といい、順番まで同じなのはいくら何でもおかしいですよ！私のでは？私、今マジでキレそうです。もし本当に違う人なら、その人と連絡を取りたいです。（埼玉県　ゲよゲよ）

◎本来、個人のプライバシーに関わることは、お教えすることはできませんが（ちょううん）さんは長野県の25歳の男性。もちろん実在の方です。毎月ボイオピには数多くの意見が寄せられます。文字量や表現などの問題で、こちらで訂正したり省かせてもらうこともありますが、似通った意見がある場合は、より的確で分かりやすいほうを採用しています。ただ、たま～にペンネーム（7文字以内）を間違えちゃうこともあるけど…。そのときは、指摘してネ。

●毎月、一生懸命ボイオピに送ってるんだけど、載ったことがない。どうすれば使われるの？

（愛知県　腰抜け山河西陣）

◎ボイオピは小見出しでくくりながら、みんなの意見を紹介しています。だから、ひとつの意見の中であまりにいろんな要素「アレもコレも」と触れてあると、構成上扱いにくい。ひとつの要素に絞って書く、もしくは総論的にまとめるのがコツです！

クソゲハンタ直井サマ

●最近のGEM団は嫌いだぁ！直井さんの目立ってないGEM団になんて投稿できないよー。ぐっすん。

（福岡県　くら）

●8月号でジャンプゲームを集めたように、高橋留美子のマンガ（うる星やつら／めぞん一刻など）ゲームを集めませんか？　そして私にお譲り下さい。買値の1・5倍のお金を払います。どうかよろしくお願いします。

（岩手県　宮野学）

◎今月はプリクラで登場した直井よりひと言「くらさん、俺のことはいいから素敵な恋愛をして下さい。レゲーは探す手間もまた楽しみナリ。でも買値の3倍なら考えても…」

GEM団にひと言

●「GEM団」の読みは『げむだん』でいいのですか？

（埼玉県　門脇広海）

●GEM団って、何て意味？

（福岡県　てかてかおでこ）

◎読み方は『げむだん』です。意味は…ん～、創刊時にはもう「GEMGEM団団」って決まってたからなぁ。ちなみに、名付け親は初代担当とほほK氏。今度聞いてみます。

●GEM団GALは要らないから、もっと味のある、GEM団ならではの古き良き時代の企画を考えてほしい。最近のGEM団はたるんできている。

（茨城県　愛の戦士）

●適度におバカで、適度にマニアなところが好き。

（徳島県　ジュディのパオ）

●ボクの回りでは、怪しい集団ってコトになってますが。

（山形県　ベジータの子供）

◎No！GEM団チームが怪しい!?プリクラの僕らがそう！…見えますか、やっぱ…。というワケで、盛り上がりそうなハガキを待ってます。

ENDING

新しいGEM団、でもさほどオニューな感じがしないのはデザインが変わってないから？　今回イキナリの改築で、そこまで追っつかなかったのぉ。今後いずれ時期を見てデザインチェンジする予定。ひょっとしてしなくてもイイ？　でももうちょい雰囲気変えたいっしょ。

そして現在、GEM団メンバーは秘密のプロジェクトを進行中…。これも近い将来、みなさんにお知らせできると思いますので楽しみに。

さて今月のGEM団チーム。直井クンは愛用のパワーブックが故障して、仕事にならないし。前川サンは2年に1回出る牛乳アレルギーで、ジンマシンが勃発しちゃうし…もお大変！みんな働きすぎや無理難題には気を付けようネ。

今月のソフト当選者は、福岡県のたまにいら。願い聞き入れ「桃太郎道中記」を送るゾイ。お楽しめ！

人気ランキング	8月号		不人気ランキング	
VOICEandOPINION	1185pt	1位	ワゴンの中のEXP	329pt
買ってにしやがれ	1040pt	2位	IlluStrike	256pt
おバカベ系コーナー	937pt	3位	Mr.デジタルお父さん	223pt
Maniac Mansion	769pt	4位	Maniac Mansion	156pt
ワゴンの中のEXP	698pt	5位	おバカベ系コーナー	148pt
Mr.デジタルお父さん	652pt	6位	買ってにしやがれ	101pt
IlluStrike	513pt	7位	VOICEandOPINION	55pt

投稿の決まり

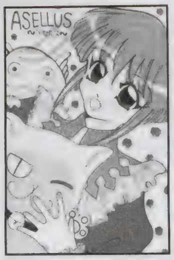
●GEM団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは7文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（PN）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。
●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを！　そしてさらに、抽選で1名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!
●宛先／〒105　東京都港区東新橋2－12－11　電池ビル　じゅげむ編集部「GEM団○○係」まで　FAXで投稿する場合は…03（5472）8413へ。



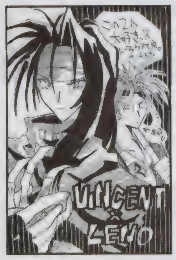
東京都　藤田真耶

illustyle

イラストファンのみんな、陳謝。も少しデカなっとる思たんやけど、そでもなかったネ。いずれデザインチェンジするけん、そんとき検討するわさ。みんなも投稿してくれやす。



神奈川県　くれしあ



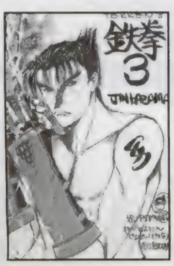
愛媛県　かへえ



神奈川県　よりこ

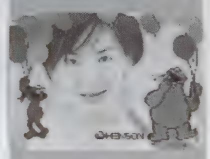
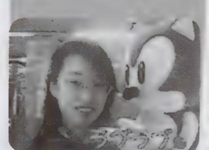


奈良県　たかP



東京都　三島財閥

4コマプリクラ


上から：兵庫県　幻／新潟県みなみ／大阪府　さなりや長介／じゅげむ　GEM団トリオ／みんなもプリクラ送ってネ

■PSアイコンパネルクイズ・コピーライト一覧■©1994,1995,1996,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©ASCII Corp./Bits Laboratory ©GUST CO.,LTD.1997 Illustration：桜瀬琥姫 ©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT ©ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. ©GLAMS, INC. 1996 ©CAPCOM CO.,LTD. ©1996 GENKI／BPS ©1997 スクウェア ©Hokusho Co.,Ltd.1995 ©ANGEL 1996 ©㈱ナムコ ©1996 NHLPA ©VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC.©1996 NHL ©TAKARA ©1995,1996 by ARTDINK ©1997 スクウェア／ライトウェイト ©1996 ATLUS ©TAITO CORP.1996 ©タツノコプロ/©バンプレ企画 ©BANPRESTO 1996 ©パリティビット ©TECMO,LTD. 1997 ©1996 PIONEER LDC, INC.©1997 INPRORE,F2,POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED ©パンドラボックス ©BANPRESTO 1996 ©1995 argent ©1996 BPS ©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）©東映　©東北新社　©BANPRESTO 1996 ©ZOOM ©1995.1997 by Artdink ©Psyfnosis Ltd.1995 ©1996 PSYGNOSIS LIMITED ©1996.1997 スクウェア／ドリームファクトリー ©HUMAN 1996 ©1997 YANOMAN GAMES ©1997 CLIMAX ©ATLUS/CAVE 1996 ©Sony Computer Entertainment Inc.©1997 Fumiya Fujii ©Sony Computer Entertainment Inc.／講談社／士郎正宗 ©Sony Computer Entertainment Inc. RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink

今月号掲載タイトルINDEX

今月号掲載タイトルINDEX

メーカー別INDEX

今月号掲載タイトルINDEX

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

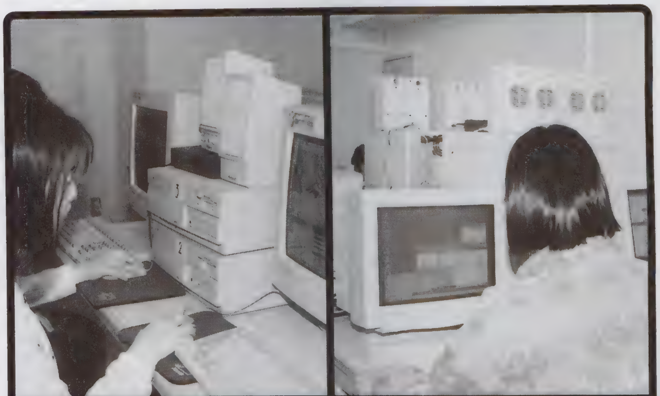

このイラストは、神田くんの作品です。

4月生
入学願書
受付中



現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）



PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



夜間部開設!98年4月生受付中!!

アニメーション声優科　アニメーション科
コンピューターゲーム科　イラストレーション科
漫画家プロ養成科　※各科週2回授業

学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2土曜日に実施中(13時～)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

COPYRIGHT一覧

■36 ティディーコングレーシング ©1997 Nintendo / Rare. Game by Rare.／ピカチュウ げんきでちゅう(仮)©1995,1996,1997 Nintendo/©1995,1996,1997 Creatures/©1995,1996,1997 GAME FREAK/©1997 Ambrella(MGM) ■37 ゼルダの伝説64(仮) ©1997 Nintendo／ヨッシーの絵本(仮)©1997 Nintendo ■38 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©RED 1996／サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ©RED 1996,1998 ■39 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997／シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮称) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997／SONICR(仮) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997／プロ野球チームもつくろう！(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 ■40 ゲームで発見!! たまごっち2 ©BANDAI 1997／ゲームで発見!! たまごっち2 ©BANDAI 1997／たまごっち(仮) ©BANDAI 1996・1997・1998／64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド ©BANDAI 1996・1997/NINTENDO/HUDSON SOFT 1997 ■41 機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮) ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998／機動戦士Zガンダム ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997／スーパーロボットスピリッツ ©ダイナミック企画 ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1997／REAL ROBOTS FINAL ATTACK ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©BANPRESTO 1997 ■42 バイオハザード2 ©CAPCOM CO., LTD. ■43 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL ©BANDAI 1997／R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL ©BANDAI 1997／オーバーブラッド2 ©Riverhillsoft Inc.／トゥーム・レイダー2 ©1997 CORE DESIGN LIMITED. ©1998 Victor Interactive Software Inc.／マリア ©1997 AXELA/BREAK／マリア ©1997 AXELA/BREAK ■44 みつめてナイト ©1997 KONAMI ©1997 RED ■45 センチメンタルグラフティ ©NECインターチャネル /マーカス/サイベル /コミックス イラスト・甲斐智久／卒業III～Wedding Bell～ ©1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION／NOëL～La neige～ © PIONEER LDC. INC. ALL RIGHTS RESERVED.／フォトジェニック ©1997 SUNSOFT ©1997 フィルインカフェ ©1997 ゼロシステム ©1997 すぎやま現象／ときめきメモリアル ©1997 AIC. いつきあやな ©1997 iPC ■46 デビルサマナー ～ソウルハッカーズ～ ©ATLUS 1997 ■47 AZEL -パンツァードラグーンRPG- ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997／ツインビーRPG ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／テイルズ オブ デスティニー ©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.／ワーズ ©1997 ショウエイシステム ■48 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ©GUST CO.,LTD.1997／メルティランサー Re-inforce ©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ■49 仙窟活龍大戦 カオスシード ©タイトー／ネバーランド／ESP／グランディア ©GAME ARTS イラスト／草彅琢仁 世界設定デザイン／小林治CG／株式会社リンクス／バロック(BAROQUE) ©スティング/ESP／魔法学園ルナ！©1995 GAME ARTS/STUDIO ALEX ©1997 角川書店/ESP/GAME ARTS/STUDIO ALEX ■50 双界儀 ©SQUARE／©YUKE'S ■51 parasite EVE ©スクウェア 原作／瀬名秀明 キャラクターイラスト／野村哲也 ■52 グランツーリスモ ©Sony Computer Entertainment Inc. ■53 ハイパーオリンピック イン ナガノ NAOC L-395 ©1997 KONAMI／マイクロマシーンズ ©1997 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters" All Rights Reserved. Codemasters, and pure gameplay are trademarks of Codemasters. Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys Inc. Namco is using the mark for the product persuant to a license. Namco is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc. ■54 クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～ Crash Bandicoot©&T M UIS. DEv. by NDI.／電車でGO! ©TAITO CORP.1996,1997 ■55 ASTRO NOKA(アストロノーカ) ©Muu Muu Co.,Ltd・SYSTEM SACOM corp.・ENIX／アルカナ・ストライクス ©TAKARA CO.,LTD.1997 ©RED 1997 ■56 愛しあう事しかできない ©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／©桜沢エリカ/FMG／アンシャントロマン～Power of Dark Side～ ©NIHON SYSTEM／SIDEWINDER2 ©1997 ASMIK／Pegasus JapanProduced by ASMIK CorporationProgrammed by Pegasus Japan & BIT TOWN／ドミノ君をとめないで ©Copyright 1997.ARTDINK.ALL Rights Reserved.キャラクターデザイン©Copyright 1997.HAKUHODO,Inc.ALL Rights Reserved.／まじかるで～と ドキドキ告白大作戦 ©TAITO CORP.1996,1997 ■57 キングオブプロデューサー ©GMF/AQUA ROUGE／HAPPY HOTEL ©1997 東映ビデオ/東北新社 ■58 クライムクラッカーズ2 ©Sony Computer Entertainment Inc.／幻世虚構 精霊機導弾 ©Sony Computer Entertainment Inc.／DJ wars ©1997Spike／Hop Step あいどる ☆ ©1997 Media Entertainment Inc./Kiss in the Dark.／RIVEN The Sequel to MYST ©Software copyright 1997, Cyan,Inc.and SUNSOFT. All rights reserved.／RIVEN The Sequel to MYST ©1997 Software copyright 1997,Cyan,Inc.and SUNSOFT. All rights reserved. ■59 重装機兵ヴァルケン2 ©NCS／チョロQジェット レインボーウィングス ©TAKARA CO.,LTD.1997©アストロビジョン／トラ！トラ！トラ！©1997 NEXUS INTERACT ©1997 Dazz／Neorude 2(ネオリュード2) ©1997 Technosoft Co.,Ltd ■60 アストラスーパースターズ ©1997 SUNSOFT／頭文字D・プレイステーション版(仮称) ©1997 しげの秀一／講談社／JAM／ガイア・ブリーダー ©1997 ASPECT／クロック! パウパウアイランド ©1997 ARGONAUT SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.／クロック! パウパウアイランド ©1997 ARGONAUT SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.／COMPLETE SOCCER On side Developed by Elite Systems Limited, Published Under licence by Tears. Ichikawa Software R&D Co.,LTD. Sub licenced by Four Winds Software, Inc. Copyright 1997 Elite Systems Limited.／ザ・スターボウリング ©1998 YUMEDIA/AROMA Co.,LTD ©Four Winds Software Inc. ©カメレオンハウス／ジャングルパーク ～サターン島～ ©DIGITALOGUE Co.,Ltd / SARU BRUNEI Co.,Ltd / BMG JAPAN., Inc. 1997／伸縮対戦 It's a のに～！©1997 TMF 協賛(株)ツクダ／トップギア・ラリー ©1997KEMCO／忍ペンまん丸 ©いがらしみきお／エニックス・テレビ朝日・電通・シンエイ動画 1997 ©TAM・TAM／エニックス 1997／ファーランドストーリー 四つの封印 ©TGL 1997／プロ麻雀 極64 ©Athena／ヘラクレスの大冒険 Herc's Adventures TM and ©1997 LucasArts Entertainment Company.All Rights Reserved.Used Under Authorization.The LucasArts logo is a trademarks of Lucasfilm Ltd.BPS logo ©1997 Bullet-Proof Software,Inc.／メッセージ・ナビ ©1997 SIMS CO.,LTD.©1997 Dreamcube Co.,Ltd.／悠久の小箱(仮) ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc. ■61 アルナムの翼 ©RIGHT STUFF／CRITICAL BLOW ©BANPRESTO 1997／The Legend Of Heroes」白き魔女 もう一つの英雄たちの物語 ©Falcom/GMF／新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ©NJPW ©1998 TOMY ©yuke's／装甲騎兵ボトムズ 前編(仮称) ©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD. 1998／TILK～青い海から来た少女～ ©TGL 1997／テナント ウォーズ ©KID 1997／信長の野望・将星録 ©1997 KOEI.,LTD／バトルアスリーテス大運動会 オルタナティヴ ©1997 AIC/iPC／ボールディランド ©creative edge,1997 ©BANPRESTO 1997／魔法少女プリティサミー ©AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社 ©1998 NEC Interchannel,Ltd.／ユニバーサル ナッツ ©1997 LAY-UP ■135 Formula 1 97 Licensed by Fomula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS and PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Formula1 97 is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ■136 フロントミッション セカンド ©スクウェア ■138 EINHANDER アインハンダー ©スクウェア／新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ ©GAINAX/Project Eva. テレビ東京・NAS ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ■139 ムーンライトシンドローム ©HUMAN 1997 ■140 MOON ～ムーン～ ©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. ■141 リンダキューブ アゲイン ©Sony Computer Entertainment Inc.under license from Alfa system, MARS andNEC Home Electronics,Ltd ■142 スペクトラルフォース ©1997 IDEA FACTORY／スペクトラルフォース限定BOX ©1997 IDEA FACTORY ■143 Fighting Illusion ～K-1 REVENGE ©XING 1997／DAFT 協力：正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン ■144 ゲームボーイギャラリー2 ©1980,1981,1982,1997 Nintendo ■145 Jリーグダイナマイトサッカー64 ©1997 エーマックス株式会社 ■146 スーパーロボット大戦F ©ダイナミック企画 ©GAINAX/Project Eva. テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997／My Dream～On Airが待てなくて～ ©日本クリエイト ■147 卒業S[18歳以上推奨] ©NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY HEADROOM／ROOMMATE ©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT ■148 ブルーブレイカー ©Hunex 1996 ©NEC Home Electronics.Ltd. 1996 ©HUMAN 1997／RONDE～輪舞曲～ ©ATLUS 1997 ■149 ストリートファイターコレクション ©CAPCOM CO.,LTD／街 ©1997 CHUN SOFT／長坂秀佳 ■150 全日本プロレス FEATURING VIRTUA ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997／DEAD OR ALIVE ©TECMO, LTD. 1996,1997 ■151 カルドセプト ©1997 Omiya SoftMusic ©Yuzo Koshiro／シルエットミラージュ ©TREASURE/ESP ■152 維新の嵐 ©1997 KOEI CO.,LTD.／ウイニングポスト2 ファイナル97 ©1997 KOEI CO.,LTD.／デザエモン2(DEZA2) ©Athena ■153 卒業Vacation ©1997 毎日コミュニケーションズ/マーカス／Tactical Fighter(タクティカル ファイター) ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION／DESIRE ©1994/1997 C's ware All Rights Reserved. ■154 きゃんきゃんバニー・エクストラ ©カクテルソフト/キッド illustrated by「あ」／怒首領蜂 ©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997／毛利元就 ～誓いの三矢～ ©1997 KOEI CO.,LTD. ■155 機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997／忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金> ©1996 JALECO LTD.／レイヤーセクションII ©TAITO CORPORATION 1997／ロスト・ワールド ジュラシック・パーク ©THE LOST WORLD：JURASSIC PARK TM & ©1997 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.licensed by MCA/ Universal Merchandising, Inc. ©SEGA ENTERPRISES, LTD.,1997 ■156 あすか120%リミテッド ©ASK Kodansha/Fill in Gafe 1997 ©Fill in Gafe / FAMILY SOFT／御意見無用-Anarchy in the NIPPON- ©1997 KSS／タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版 ©タツノコプロ ©BANPRESTO 1996／プロ野球グレイテストナイン97メークミラクル(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム 11球場公認ゲーム©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 ■157 ジーベクター © SoftOffice 1997／全国制覇栄冠シグランプリ ファインドラブ ©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF／デジタルピンボール・ラスト・グラディエイターズVer.9.7 ©KAZe 1997／メックウォリア2 ©1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. ©1995-1997 FASA CORPORATION. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. ■158 Assault Rigs(アサルトリグス) Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. ASSAULT RIGS™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used permission. All rights reserved. Licensed in conjunction with JPI／ソビエトストライク ©1997 Electronic Arts／Tactics Formula ©1997 AKI/T's Music ■159 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！©1997 NINELIVES Inc.／Quest／Victor Interactive Software Inc.／Cross Romance ©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd／出動！ミニスカポリス(初回限定版) ©Sada Soft/CIA／スティーブ・スローブ・スライダーズ ©1997 CAVE / Victor Interactive Software.／SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997 ■160 エルフを狩るモノたち花札編- ©1997 ALTRON CORPORATION ©矢上裕／メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー／三國志IV with パワーアップキット ©1997 KOEI CO.,LTD.／道化師殺人事件 ©THINKING RABBIT INC. ©1997 Riverhillsoft Inc.／トランスポートタイクーン ©1994,1997 MicroProse Software,Inc. Micro Prose is a division of Spectrum HoloByte,Inc.Original game Designed and Writtrn by Chris Sawyer All right reserved.／信長の野望・天翔記 with パワーアップキット ©1997KOEI CO.,LTD. ©日光江戸村 ©ジャングル／ぱすてるみゅ～ず ©SoftOffice 1997／パチスロ完全攻略 ～ユニコレ97～ ©1997Nihon Syscom Co.,Ltd. ©1997 UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.／プラドルDISC Vol.6吉田里深 ©Sada Soft／森高千里 渡良瀬橋／ララ サンシャイン ©1997 ORACION, Inc. ■161 G・O・Dpure ©1996/1997 Imagineer Co.,Ltd. ©サードステージ ©江川達也 ©ミュージックチェイス／ブレス オブ ファイアIII ©CAPCOM CO., LTD. ■162 黒の剣 ©1995,1997 FOREST All Rights Reserved.©1997.CD BROS,Inc.／ファイナルファンタジーVIIインターナショナル ©スクウェア 1997 ■163 ナムコミュージアムアンコール © (株)ナムコ／バイオハザード ディレクターズカット ©CAPCOM CO.,LTD ■164 あやかし忍伝くの一番 ©1997 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM／風のノータム ©Copyright 1997.ARTDINK. All Rights Reserved.／バトルバグス "BATTLE BUGS™" is a trademark of Epyx Software. ©1994 Epyx.／My Dream～On Airが待てなくて～ ©日本クリエイト ■165 シーバスフィッシング2 ©1997Victor Interactive Software Inc©1997 A wave,Inc／タクティクス オウガ ©1997 by ARTDINK ©QUEST／パロウォーズ ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／フリートーク・スタジオ ©1997 Media Entertainment Inc. ■166 イバラード ©井上直久/テレビ朝日/システムサコム／ウィズ ©Microvalue/Flair ©B-FACTORY ■167 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 ©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD. 1997 協力：伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊／プロジェクト ガイアレイ ©1997 Shoeisha Co.,Ltd./制作アール／PORSCHE Challenge ©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Electoronic Publishing Limited) 1997 All rights reserved. All rights in the Porsche name re icensed by and reserved to Porsche Aktingesellschaft. Porsche and the Porsche crestare resistered trademarks of Porsche AG.／マジカルドロップIII ～よくばり特大号！～ ©1997 DATA EAST CORP. ■168 サイキックフォースパズル大戦 ©TAITO CORP.1997／スタースイープ ©1997 AXELA／STARWINDER ©J・WING ©MINDSCAPE ©J・WING／ファイナルドゥーム DOOM™ ©1993 id Software, Inc. All rights reserved. DOOM™ in the PlayStation platform ©1995 id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Williams EntertainmentInc. Under license from GT Interactine Software Corp. DOOM™, DOOM II™, ULTIMATED DOOM™, the DOOM logo™, character names, images, distinct likeness and other elements depiced there of, are trademarks and the exclusive copylighted property of id Software, Inc. id™ and the id logo™ are trademarks and the exclusive copylight property of id Software, Inc. Williams® is a trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies. ■169 DEADLY SKIES(デッドリースカイ) ©1997 FUNCIM OSLO and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.／パチスロ完全攻略 ～クランキーブロー～ ©1997Nihon Syscom Co.,Ltd. ©1997 UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.／BREAK POINT ©Published under License of Ocean Software Ltd. ©Ocean Software Ltd.1996販売元 コナミ株式会社 ■170 Wizard's Harmony2 ©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.／ウイニングポスト2 ファイナル97 ©1997 KOEI CO., LTD.／情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～ ©1997 ASMIK／パワードール2 ©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC. ■171 バトルフォーメーション ©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用) ©円谷プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1997／U.S.ネイビーファイターズ ©1997 Electronic Arts.／聖剣1092 操兵伝 通常版 ©伸童舎/WARES PROJECT ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN／ワールド・ネバーランド ©1997Riverhillsoft Inc. ■172 火魔娘(かりゅうじょう)-柳 判官- -高悠環- ©GUST CO.,LTD.1997 ©NOWHERE Inc.1997 ©Minako Fuji 1993／ダークシードII DarkSeedII and Cyberdreams are registered trademarks of Cyberdreams,Inc. Illustration Illuminatus ©1978H.R.Giger.All Rights Reserved.Screen shots ©1995 Cyberdreams,Inc.／大航海時代外伝 ©1997 KOEI CO.,LTD.／ラグナキュール ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ■173 天空のエスカフローネ ©サンライズ・テレビ東京 ©BANDAI 1997／熱砂の惑星 ©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET INC.／B線上のアリス～ALICE on Borderlines～ ©石垣章／沢村光彦 ©1997 講談社／キノトローブ／ボイスファンタジア ©ASK Kodansha Co.,Ltd.1997 ■174 アイマックス将棋II ©1997/I'MAX／オーバードライビン スカイラインメモリアル ©1997 Electronic Arts. All rights reserved.／サウンドノベルツクール2 ©1997 ASCII Corp. ©1997 SUCCESS／J's RACIN' ©TYO 1997／鉄道王2 ©ATLUS/Earthly Soft 1997／Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム ©KYORAKU ©三洋物産／TELENET JAPAN 1997 ■175 くるみミラクル ©BANPRESTO 1997／こみゅにているむ ©Fill in Cafe Co.,Ltd.／THE LAST REPORT ラストレポート ©1997 ショウエイシステム©1997 Microids,Club Investissement Media, Interactive Entertainment Fund／三國志IV with パワーアップキット ©1997 KOEI CO.,LTD.／ストリートファイターコレクション ©CAPCOM CO.,LTD／どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♡～ ©1997 NIPPON ICHII SOFTWARE INC.／信長の野望・天翔記 with パワーアップキット ©1997KOEI CO.,LTD. ©日光江戸村 ©ジャングル／パワーステークス Grade1 ©1997 スクウェア データ協力／競馬ブック／プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH ©1997 KSS／マーヴル・スーパーヒーローズ ©MARVEL SUPER HEROES™& ©1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.©CAPCOM CI.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. ■176 競馬最勝の法則'97 Vol.II ～To HIT!～ ©1997 Shangri-La／実戦パチスロ必勝法! TWIN vol.2 開発元：パンプレスト(ウルトラセブン販売元：サミー ©円谷プロ ©BANPRESTO ©YAMASA©SAMMY 1997／トリババ △ ©1997 SANTOS LTD.／ボールブレイザー チャンピオンズ BallBlazer Champions™ and ©1985,1997 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a treademarks of Lucasfilm Ltd. BPS Logo ©1996 Bullet-Proof Software,Inc.／マリオ武者野の超将棋塾 ©KING RECORDS/KOMAOTO CORPORATION ■177 Jリーグ イレブンビート1997 ©1997 HUDSON SOFT／ぷよぷよSUN64 ©COMPILE 1997 ■178 あにまるぶり～だ～ ©J・WING/おやつクイズ もぐもぐQ ©1997 STARFISH INC.／川のぬし釣り3 ©1997 Victor Interactive Software.／ガンフロンティア／アーケードギアーズ ©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING.／銀河英雄伝説PLUS ©1997 田中芳樹・TKKW©1997 徳間書店・Micro Vision／Cu-On-Pa(クオンパ) ©1997 T&E SOFT, Inc. Under License from ONESONG PARTNERS, INC. "Endorfun" Original game design & Programs ©1995 ONESONG PARTNERS, INC.／こみっくろーど ©1997 NEC Home Electronics,Ltd／出動！ミニスカポリス(ノーマル版) ©Sada Soft/CIA／ゼルドナーシルト ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997／装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 ©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD. 1997 協力：伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊／ぷよぷよSUN FOR SEGANET ©COMPILE 1996/1997／HEIWA/パチンコワールド64 ©HEIWA ©AMTEX ©1997 ショウエイシステム／三4 ボーイII ©J・WING／聖剣1092 操兵伝 限定版 ©伸童舎/WARES PROJECT ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ■191 インターステート'76 ©Activision is a registered trademark and Interstate'76 is a trademark of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of thier respective owners.／快刀乱麻 ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997 ALL POWERFUL. ■192 馬なり1ハロン劇場3 DX ©1997 Micro Vision ©よしだみほ/双葉社技術提携 株式会社テラネットプロダクト／CHAOS OVERLORDS ©3DO and the 3DO and New World Comupuring logos are trademarkes and/or registerd trademarks of The 3DO Company. Copyright 1996,1997 The 3DO Company. All rights reserved.／マジック：ザ・ギャザリング ～完全日本語版～ MAGIC:THE GATHERING ©1997 Wizards of the Coast,Inc. All Rights Reserved. WIZARDS OF THE COAST and MAGIC:THE GATHERING are registered trademarks of Wizards of the Coast,Inc. MicroProse Software,Inc. is an official licensee. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software,Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. ■193 Winning Post3 パワーアップキット ©1997 KOEI CO.,LTD.／エーベルージュ スペシャル ALL RIGHTS RESERVED,COPYRIGHT ©FUJITSU LIMITED／DRUID ©1997 Sir-tech Software Inc.©1997 KOEI CO.,LTD／大航海時代Ⅱ ©1997 KOEI CO.,LTD. ■194 StarWars Shadows of the Empire(帝国の影) ©1996 Lucasfilm Ltd. "Shadows of the Empire and "Starwars" trademark and logos are the exclusive property of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.／セガワールドワイドサッカーPC ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996,1997／バーチャファイター2 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997／Moto-Racer (EA-Express) ©1997 Delphine Software International. ©1997 Electronic Arts. KTM360 SX is a trademark licensed by KTM Sportmotorcycle AG. ■195 宇宙のランデヴー～RAMA～ ©1996 Sierra On-Line,Inc. ©1997 Sierra Pioneer Inc.／おどおど おっでい 一虹のほうせきをもとめて～ ©1997,I.D.C.media studio／Catz ©Catz and Your Computer Petz are trademarks and PF. Magic is a registered trademark of PF. Magic Inc. ©1996 PF. Magic Inc. All Rights Reserved. Virgin is a trademark of Virgin Enterprises, Ltd.／ゲーム宝箱6 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995,1997 ©1996,1997KOEI CO.,LTD ©1996 Sierra On-Line,Inc.©1996 Sierra Pioneer Inc.©1997,Nihon Applicaton CO.,LTD／スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者(システムソフト・セレクション) PHOTO: ©1996 DACT ©1996 SystemSoft Corporation／7th Legion ©1997 by Epic Megagames,Inc.,All Rights Reserved. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software,Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.／ターゲットギア ALGA 2nd ©1997 I.MAGIC／Ten Pin Alley ©1995 PEC Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. International Bowling Museum and Hall of Fame ® is a registered treademarks of the International Boeling Mueseam and Hall of Fame, St.Louis, MO. Ten Pin Alley™ is developed bay Adrenalin Entertainment. Windows®95 is a registered treademarks of Microsoft Corp. The rating icon is a trademarks of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.／電流イライラ棒 SPICE CREATIVE©テレビ朝日／パズルの惑星 Vol.3 世界文化社／PUZZLE BOBBLE ©TAITO CORP. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. TAITO is a registered trademark of TAITO CORP. PUZZLE BOBBLE is a trademark of TAITO CORP. ©GAMEBANK CORP. 1996／PATしてGOO(3D ULTRA MINIGOLF) ©1997 Sierra On-Line,Inc. ©1997 Sierra Pioneer Inc.／パネルクイズアタック25 ©朝日放送株式会社・株式会社富士通パソコンシステムズ1997／PureFighter ERIKA ©1997 MSD-JAPAN,Inc©1995-97 yoshix/Bio_100%

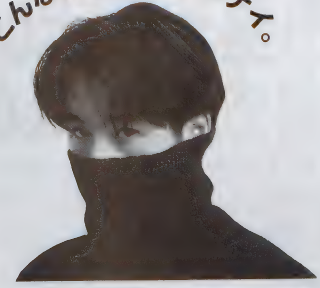
■の後ろの数字はページ数を示しています。

「男の一生」を決める手術だから、安心と信頼の上野クリニックで24時間無料相談受付中!!

手術の基本は、無痛、無傷、安心。

――上野の実績――
過去15万人の治療！
年間3万人以上も相談！

こんな青春じゃツマラナイ。



「男の一生」を決める手術だから、安心と信頼の上野クリニックで。
男性カウンセラーによる24時間無料電話相談受付中!

当院独自の無痛麻酔

まず、針を使わない最新アメリカ式麻酔器「バイオジェクター」で表面の感覚をなくし、その上で日本最細の針を使用するので針を刺したのもわかりません。さらに、独自の高度な技術により深い神経までしっかり麻酔しますので手術中はもちろん、手術後も痛みがほとんどありません。

無傷で精密な手作業の手術

熟練した医師が亀頭直下数ミリの曲線にあわせ、精密な手作業の手術を行います。傷跡は亀頭の下に隠れ手術したことすらわかりません。切開には特殊な高周波メスを使用するため、レーザーメスのような火傷になりません。さらに、縫合も美容形成用の極細の糸を使いますので、傷跡のない自然な仕上がりを実現します。

手術後の不安を解消 万全のアフターケアー

手術当日の夜は誰でも不安なもの。そんな不安を解消するために、当院では24時間カウンセラーと医師が待機し対応するシステムを完備しました。また、カルテのコンピュータ管理により、全国の上野クリニックで生涯無料保証を受けることができます。

「男の一生」を決める手術だから、安心と信頼の上野クリニックで。

上野クリニック10の安心

1：男性カウンセラーによる24時間無料相談電話
2：オール男性スタッフによる無料診察と包茎判定
3：多数の症例写真でベストの治療法を丹念に説明
4：最新技術と高度な麻酔テクニックで無痛の手術
5：精密な手作業手術で傷跡のない自然な仕上がり
6：無料診察・来院すら他人にわからない秘密厳守
7：患者さん同士が会わない仮名完全予約制
8：医療専用ローン・各社カードも利用可能
9：医師とスタッフによる24時間アフターケアー
10：コンピュータの導入による全国生涯無料保証

慎重な診察・判定で「切らない手術」も

一生に一度の大切な手術だから、はじめに包茎の程度を慎重に判定します。無料診察の結果、包茎の程度が軽い場合には「切らない手術」をおすすめしています。診察・判定は完全に無料で、秘密は厳守します。

亀頭根元のツブツブに注意!!

現在エイズが世界的な問題になっていますが、当院でよく治療する性病はコンジロームや尿道炎です。亀頭根元部分（特に裏側）のツブツブはコンジロームの可能性がありますのでツブツブを見つけたら一度相談においでください。早めの治療が効果的です。

高度な技術による修正再手術

年に800人以上もの方が他院での手術の傷跡に悩み、当院で再手術を受けています。精密な手作業による修正再手術により、「傷跡が目立ってしまった」方の悩みもスッキリ解消です。

無料送付の小冊子「手術のいろいろ」

包茎手術にもいろいろな方法があり、手術によって長所短所も多数あります。そんな包茎手術のすべてがわかる小冊子を無料でさしあげます。ご請求はフリーダイヤル0120-087-008または最寄りのクリニックまでハガキでお申し込みください。差出人無記名で郵送します。

泌尿器科・形成外科・性病科

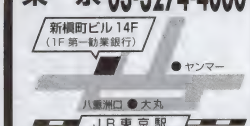
東京上野クリニック

ホームページ開設中 http://www.ueno.co.jp

●24時間電話受付●診療時間：朝10時から夜8時まで（年中無休）

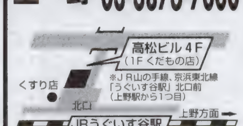
メンズ総合情報案内
テープ案内・資料請求・個別相談
0120-087-008

東　京 03-3274-4000



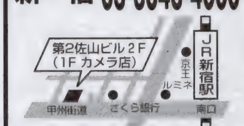
中央区八重洲1-8-16 新槇町ビル14F

上　野 03-3876-7000



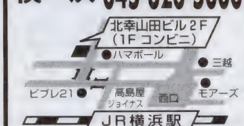
台東区根岸1-8-18 高松ビル4F

新　宿 03-3343-4000



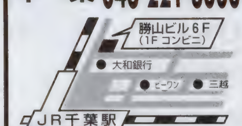
新宿区西新宿3-1-4 第2佐山ビル2F

横　浜 045-323-5000



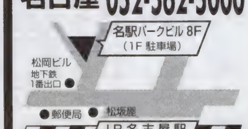
西区北幸2-10-50 北幸山田ビル2F

千　葉 043-221-8000



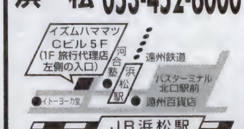
中央区富士見1-2-11 勝山ビル6F

名古屋 052-562-5000



中村区名駅2-44-5 名駅パークビル8F

浜　松 053-452-6000



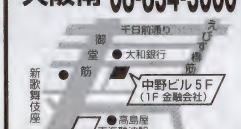
浜松市鍛冶町140-3 イズムハママツCビル5F

大阪北 06-456-3000



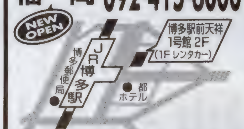
北区梅田1-2 駅前第2ビル 2F

大阪南 06-634-3000



中央区難波3-7-22 中野ビル5F

福　岡 092-415-6000



博多区博多駅東1-12-7 博多駅前天祥1号館2F

24時間直接電話相談 0120-508-550

包茎総合案内テープ 0120-518-550

性病案内テープ 0120-528-550

包茎治療といえば神奈川クリニックですよね。過去30万人の手術実績がそのすばらしさを証明!!

■ペニスを長くする長茎術、亀頭を強化する亀頭強化術、パートナーの性感をアップするシリコンボール入れ、それに性病相談も行っています。また他院での包茎手術の失敗による修正再手術も行います

ペニスを長くする長茎術、亀頭を強化する亀頭強化術、それにパートナーの性感をアップするシリコンボール入れや他院での包茎手術の失敗による修正再手術なども大好評!!

みなさんご存じの「ホットドッグプレス」(講談社)でも、神奈川クリニックの美しく自然に仕上がり、なおかつ痛みのない包茎手術が紹介されました!!

治療後どんなふうに自然にむけたようになるのか、実際の手術後の写真をお見せしますので、安心して治療を受けることができます。

性病検査、血液検査も行っています!!

神奈川クリニックの包茎治療には数多くの特色があります。今回は数多い特色のポイントをわかりやすくご説明いたします。

POINT 1 日本最高の技術! 包茎治療といえば神奈川クリニック

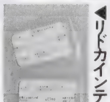
神奈川クリニックは開院以来今までに、30万人の包茎男性の手術を行ってきました。この手術数はもちろん日本一。この実績により、包茎治療といえば神奈川クリニックという高い評価を得ています。

POINT 2 手術後のペニスが自然にむけた感じに美しく仕上がります

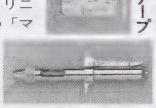
ペニスは十人十色。神奈川クリニックでは患者さんのペニスをミリ単位で精密計測することにより、その患者さんに最も適した手術方法で包茎治療を行います。

POINT 3 最新・最先端の美容外科の機器と技術を採用しています

包茎治療は非常に難しく、泌尿器科の技術だけでは優れた手術を行うことは不可能です。そのため神奈川クリニックでは、高度で最先端の美容外科の技術を採用し、包茎治療を行っています。特に麻酔には針を使わない画期的な方法を用いています。まず「リドカインテープ」という局所麻酔剤を包皮に貼ります。麻酔剤がペニスに次第に染み込んでいきますので、すでにこれだけで痛みはなく手術ができるほどなのですが、神奈川クリニックでは、さらにアメリカ製の「マーダジェット」と呼ばれる針のない麻酔器を用いて、より痛みのない手術を実現させています。



◀リドカインテープ



マーダジェット▶

POINT 4 「手作りの車を作るような丁寧さ」で包茎治療を行っています

神奈川クリニックは速さは自慢にしません。丁寧さが自慢です。カウンセリングを含めて約1時間半の時間をかけて最高に丁寧に治療を行います。丁寧さにかけては自負があります。

POINT 5 患者さんが安心して治療を受けられるように様々な無料サービスを行っています

患者さんのために、お好きな情報を呼び出すことができる「フリーダイヤル式無料チャンネル電話情報提供相談システム」、カウンセラーによる「全国共通24時間無料相談フリーダイヤル」、それにFAXサービスなどがあります。(下記参照)

POINT 6 神奈川クリニックの医師は全員、歴史ある「日本美容外科学会」に所属しています

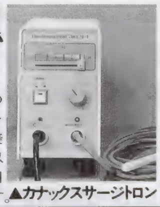
神奈川クリニックの医師は泌尿器科の豊富な経験があるだけでなく、「日本美容外科学会」に全員所属しています。これは歴史ある学会で、神奈川クリニックの医師はこの学会でつねに多くの研究発表を行っています。最近では平成6年5月15日の第64回から平成8年5月12日の第70回の学会において、4回にわたり「当院における包茎手術について」というテーマで、発表を行っています。

POINT 7 カウンセリングに来られた患者さんには神奈川クリニックの手術方法を、事前にビデオでもご説明しています

神奈川クリニックでは、カウンセリングに来られた患者さんに当クリニックの手術方法を、ビデオでご覧いただきます。もちろんこれも無料のサービスです。このビデオによる説明と医師とのカウンセリングで手術前の不安は一掃されるものと確信しています。

POINT 8 カナックスサージトロンでほとんど無出血の治療が可能になりました

神奈川クリニックでは、㈱セムコ社と包茎治療専用の高性能高周波電気メス「カナックスサージトロン」を共同開発しました。これによりいっそう仕上がりが美しくなったのは言うまでもなく、出血もわずか1cc以下におさえることが可能になりました。包茎治療専用のメスを使用しているのは神奈川クリニックだけです。



▲カナックスサージトロン

POINT 9 手術をしたあとペニスがどのようになるのか、ご希望の患者さんには写真をお見せしています!

神奈川クリニックではご希望の患者さんに手術後のペニスの写真を無料でお見せし、患者さんの不安をすべて取り除いてから治療を行っています。

POINT 10 年中無休で朝の9時から夜の9時まで診療。忙しい現代人のためのシステムです

会社帰りに包茎手術をされる患者さんが急増しています。

POINT 11 好評!新しい時代の医療クレジット

神奈川クリニックでは新しい時代の医療クレジットを採用しています。秘密厳守でクレジットを組んだことが誰にもわからず、頭金が必要ありません。もちろん審査がありませんし、保証人も不要です。そして、お支払いは翌月末からです。なお、若者の味方、神奈川クリニックには学割もありますので、ぜひご相談下さい。

POINT 12 男性美容外科の手術も最高の技術、機器で!! ワキガ・多汗症治療も大好評

ワキガは遺伝とか体質だからといってあきらめる必要は全くありません。神奈川クリニックでは、その方の症状に応じた適切な手術方法を用いて気になるにおいの原因であるアポクリン腺と汗のもとになるエクリン腺を取り除く方法で手術を行います。ワキガの手術方法には、小切開法・組織削除法があります。どちらの手術方法の場合も入院の必要はなくいずれの手術も30分~1時間程度で終了します。気になる傷跡もワキの下のシワに沿って最小限の切開を行うだけですから他の人にもわかりません。また汗の量が多く、汗じみや黄ばみで悩んでいる方には、多汗症専用の特殊な器具を用いて治療を行っています。費用は小切開法が20万円、組織削除法が35万円、多汗症治療が35万円となっています。

POINT 13 包茎治療以外にも様々な男性泌尿器の治療を行っており、すべて包茎治療と同時にできます

神奈川クリニックでは、ペニスを長くする長茎術、亀頭を強化する亀頭強化術、それにパートナーの性感をアップするシリコンボール入れも行っています。また「ペニスを2度見せるのが恥ずかしいから」という理由で包茎治療と同時に性病チェックを希望される方が多いため性病相談(性病検査、血液検査)も行っています。また他院での包茎手術の失敗による修正再手術も好評です。

無料チャンネル電話情報提供相談システム

フリーダイヤル式 0120 FreeDial **0120-013929**

まずは、この無料フリーダイヤルにお電話をして下さい。音声ガイダンスに従って操作していただければOKです。もちろん、プッシュ式、ダイヤル式どちらの電話の方もご利用になれます。

- **91** 男性カウンセラーに直接相談 — 直接、男性のカウンセラーに相談されたい方は「91」をどうぞ!
- **92** 包茎についてのテープ案内 — テープによる案内で、包茎について詳しく知りたい方は「92」へ!
- **93** ペニスを長くしたり太くしたり強化したりする手術 — ペニスを長くしたり太くしたり強化したりする手術を詳しく知りたい方は「93」へ
- **95** ワキガ・多汗症のテープ案内 — ワキガ・多汗症についてテープ案内で詳しく知りたい方は「95」へ!
- **96** 目や鼻などの男性美容について — 目や鼻などの男性美容について詳しく知りたい方は「96」へどうぞ
- **98** FAXサービス — ファックスで、包茎などの具体的な情報を知りたい方は「98」です!

全国共通24時間無料相談フリーダイヤル

カウンセラーによる 0120 FreeDial **0120-860929**

"北から南"まで全国の男性のための24時間包茎相談問い合わせ電話(相談無料)

〈渋谷〉	03-5321-8470
〈新宿〉	03-5321-8270
〈新宿南口〉	03-5321-3440
〈横浜〉	045-312-5877
〈札幌〉	011-893-9880
〈仙台〉	022-261-9391
〈高崎〉	0273-28-6417
〈水戸〉	029-224-0518
〈大宮〉	048-648-3761
〈西船橋〉	0474-35-7681
〈池袋〉	03-5321-8490
〈名古屋〉	052-241-7970
〈大阪〉	06-377-7271
〈岡山〉	086-221-8520
〈広島〉	082-542-5920
〈福岡〉	092-732-9440
〈熊本〉	096-351-6577

●針を使わない麻酔法「リドカインテープ」プラス「マーダジェット」を採用していますので、麻酔の際の痛みは全くありません!!

形成・泌尿・美容外科

神奈川クリニック

●診療時間/朝9時~夜9時●年中無休●完全予約制●ローン可●学割もあります

インターネットホームページアドレス
http://www.k-c.co.jp/m/

神奈川クリニックの「包茎治療ガイドブック」「長茎・増大ガイドブック男の進化論」「性病治療ガイドブック」を愛読者全員にプレゼント!

日本で最高の神奈川クリニックの各治療に関して詳しくわかりやすく説明したガイドブックを愛読者全員にもれなくプレゼントいたします。ご希望の方は〒150 東京都渋谷区神南1-14-3 OHBA BLD.神奈川クリニックまでご希望のガイドブックを明記してはがきでお申し込み下さい。なお、ガイドブックの差出人は個人名で郵送いたしますのでご安心下さい。



泌尿器科美容外科診療部長
東京医科歯科大学医学部卒業
伊沢克巳先生(いざわ かつみ)



泌尿器科美容外科診療部長
聖マリアンナ医科大学医学部卒業
片田光晴先生(かただ みつはる)

HARD

9月10月発売の

97年9月17日の時点で9月・10月に発売と発表されたゲーム情報を掲載しています

SEPTEMBER／OCTOBER

TVゲーム情報

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボード＆テーブル
ギャンブル
バラエティ

ジャンルの見方

じゅげむではゲームのジャンルを大きく12に分けています

●シミュレーション
プレイヤーの意志がゲームの流れや結果をつくる! 歴史・戦争・経営・美少女育成、とテーマはいろいろあるぞ。

●ロールプレイング
仮想の世界に入り込み、キャラクターを成長させながら冒険しよう。隠された謎を解き明かせ!

●アドベンチャー
SF・ハードボイルド・ホラー・ミステリーなど、様々な物語の主人公となってストーリーを編んでいくのだ。

●アクション
様々な障害をクリアーせよ!リアルタイムにキャラクターを操作して、敵を倒しながら進もう。反射神経を磨け!

●格闘
タイミングのいい攻撃、必殺技を繰り出しながら相手を倒せ! 腕をあげればあげるほど面白くなるぞ!

●シューティング
敵の攻撃をかいくぐり、狙いをさだめて射ちまくれ! 撃破したときの爽快感がたまらない! 2D縦横スクロールに3D、お好きなモノをどうぞ。

●スポーツ
様々なスポーツがTVゲームで楽しめる! 野球・サッカー・バスケットなどなど、あらゆるものが揃っているぞ。

●レース
F1からルール無用の公道レースまで。ヘアピンカーブを曲がりきれ! モータースポーツのスリルとスピード感に酔え!

●パズル
パズルゲームってこんなにあるの!?やさしいものから、難解なものまで。どんどん挑戦してみよう!

●ボード&テーブル
囲碁・将棋・麻雀から、パーティゲームまで。人数が足りなければ、コンピュータが相手だ!手強いぜ!

●ギャンブル
パチンコ・競馬予想ゲームなどが大集合! ゲームでマスターすれば一攫千金も夢じゃない!?

●バラエティ
占い・クイズ・絵本を題材にしたゲームや、突然変異のニュージャンル、懐かしの名作コレクションなどはここ!

対応ハード名

各ハード別に色分けして以下の順番でゲーム情報を掲載しています

SS	サターン
PS	プレイステーション
NEOGEO	NEO·GEO／CD
SFC	スーパーファミコン
N64	NINTENDO64
GB	ゲームボーイ
PC-FX	PC-FX

今月の「じゅげむセレクション」

話題の大作、注目作をまとめて紹介。この後すぐ！

新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ	SS
Fomula1 '97	PS
フロントミッションセカンド	PS
アインハンダー	PS
ムーンライトシンドローム	PS
MOON ～ムーン～	PS
リンダキューブ アゲイン	PS
スペクトラルフォース	PS
Fighting Illusion ～K-1 REVENGE	PS
ゲームボーイギャラリー2	GB
Jリーグダイナマイトサッカー64	N64

ゲーム情報の見方

タイトル

ジャンル／メーカー

対応ハード
そのゲームが動くハードを示します。複数のハードで動く場合もあります

Jコード123456

リクルート・サーガ Ⅵ
～限りなく透明に近いミトス～

シミュレーションRPG／リクルート

KM64　97年毎月30日発売　490円

定価

発売日

新たなるダンジョン「電池塔」そこで騎士団が見たものは？

ジュゲム騎士団に新たな戦士が加わった。メディア王シンタ・ローの天命を受けたオノロケ重戦士サーカイ。また志願兵として、おはようからおやすみまで何にでもくっつく「マテリア」ふくちゃん、東洋の古武術師・成田和尚の愛弟子「3秒殺し」ワタナベが登場。そしてさらにそのアビリティを増加させる若手騎士のジュマップ達。マーケティング忍者コジマル、攻略キング・モリ三世、DBシステマイザー・エモヤン、コマ割り将軍ヅ・カール。進化・変形を続けるジュゲム騎士団、その先にあるものは栄光か、それとも死か。



←キャラクター同士の組み合わせが戦略に影響　新キャラの威力はいかに?

●カートリッジ●256M
●メモリーカード＆パワーメモリーシール3万枚

データ
メディアの種類、バックアップの有無、対応周辺機器などをまとめてあります

ぱそじゅげ

181P

パソコンゲーム情報は『ぱそじゅげ』で! 97年9月17日の時点で9月発売と発表されたゲーム情報を掲載しています

WIN	WINDOWS/95
WIN95	
MAC	マッキントッシュ
DOS/V	DOS/V
PC-9801	PC-98
PC-9821	
PiPPiN	ピピン

今月はコレで遊べ!!

TVゲーム

ウヲィッス！今月も、注目ソフトを紹介する～！今月は、見ての通り、格闘ものが秀作揃い。馬場社長もがんばってます。それにしても『DEAD OR ALIVE』の乳はスゴイ！参っタ…。

今回はスペースが足らない！のでさっそく、セレクションから順にご紹介！行ってみよう！

まずは『新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ』。最近、「マジック：ザ・ギャザリング」の静かなブームもあってか、カードを題材にしたソフトが目立つ中、ズバリ、カードのコレクションをメインに据えたタイトル。EVAの名シーンがアレンジされたミニゲームをクリアして、コレクションを増やしていく。カードはそれぞれ関連するシーンのアニメーションが見られる仕掛け。

『フロントミッション　セカンド』はスクウェア初のシミュレーションRPGだった前作のシステム、世界観を踏襲した正統的続編。

『ムーンライトシンドローム』はヒットシリーズ『トワイライトシンドローム』の続編。内容の方は「学校の怪談」的なものからサイコホラーへ、ゲーム性よりもシナリオ重視の方向へ変わった。狂気の世界がプレイヤーを襲う。

『MOON　～ムーン～』は、RPG的なスタイルを取っているが、どちらかと言うと、アドベンチャー。イベントのクリアによって行動範囲がじわじわ広がっていくシステムはなかなか新鮮。ゲームのキモは、物語の展開やキャラクターの描写といったストーリーワーク。一見ほのぼのと童話的だが、虚構と現実をテーマにしたストーリーはかなり文学的で、考えさせられる。

『リンダキューブ　アゲイン』は、予定調和的な展開をひたすら裏切る、パンキッシュなRPG。敵と戦闘するのではなく、箱船に載せるために動物を捕獲し、時には食べ、道具へと加工する。それぞれ独立しつつも、複雑に伏線がからみあった3本のシナリオ。普通のRPGに飽き飽きしている人にオススメしたい。過激な表現も目立つが、とっつきはよく、間口は広い。

『スペクトラルフォース』は最大2000人が入り乱れる戦闘シーンがウリ。選べる武将40人。使える技は100種類、ストーリーにからむ登場人物200人と、とにかく何もかも大スケールのゲームだ。

『ゲームボーイギャラリー2』は古き善き「ゲーム&ウォッチ」をゲームボーイで楽しめる第二弾。今回のタイトルはワイドスクリーンの『パラシュート』やダブルスクリーンの『ドンキーコング』など、5つ。それぞれ、「むかし」モードと「いま」モードが楽しめ、高得点でゲットできるスターを集めればミュージアムにもアクセスできる。と内容盛り沢山。

『Jリーグダイナマイトサッカー64』は、独特な操作法、フォーメーションの組み方で有効なシュートパターンが変化するなど、全体的にかなり通向けな仕上がり。サッカーファンにはたまりません。

さて、ここからはこの後の情報ページ掲載タイトルの中から、キラリと光る良作を紹介。

『バイオハザード　ディレクターズカット』。ストーリーやシステムは変わらず、ビギナー、アレンジの各モードが追加されているのだが、すでにオリジナルをクリアした人でも新たな気分で楽しめる。年末発売予定の『バイオ2』体験版もついていてお得。

『全日本プロレス　FEATURING VIRTUA』。ジャイアント馬

注目　ここで紹介しているソフトには、この後のゲーム情報ページ内で「注目」マークが付いています。前号までで紹介済みのものも、あわせてマークが付く仕組み。ソフト選びの際の参考にして下さい。

アドベンチャー

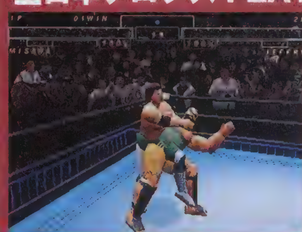
バイオハザード　ディレクターズカット



PS
●カプコン
163P

格闘

全日本プロレス FEATURING VIRTUA



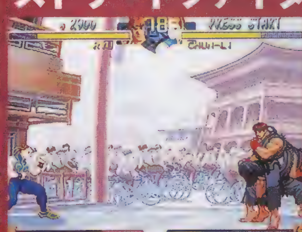
SS
●セガ・エンタープライセス
150P

DEAD OR ALIVE



SS
●テクモ
150P

ストリートファイターコレクション



SS/PS
●カプコン
149P
175P

「コレで遊べ」の仕組み

このページに掲載される注目ソフトは、TVゲーム情報ページの担当ライターが一堂に会する、通称「遊べ会議」によって決定されています。当月分のソフトで、サンプルを入手、実際にプレイしたものの中から「じゅげむ」が責任をもっておすすめできるタイトルを各ライターが数本推薦し、ラインナップを決定。最終的に本ページ担当編集・飯塚が、会議での意見をもとに構成しています。

シューティング

怒首領蜂
SS
●アトラス
154P



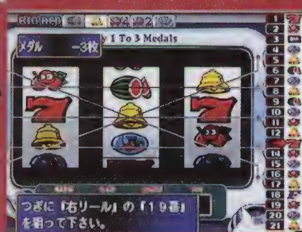
ボード&テーブル

カルドセプト
SS
●大宮ソフト
151P



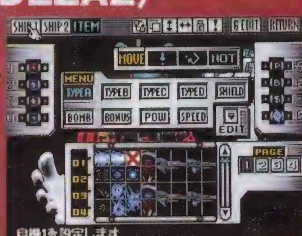
ギャンブル

パチスロ完全攻略 〜ユニコレ'97〜
SS
●日本シスコン
160P

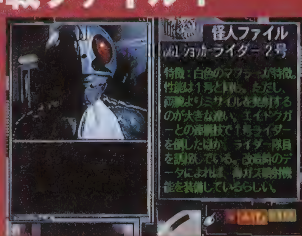


バラエティ

デザエモン2（DEZA2）
SS
●アテナ
152P



仮面ライダー作戦ファイル1
SS
●東映ビデオ
160P



場率いる全日本プロレスに、ウルフとジェフリーが殴り込み！という作品。さすがセガ。これまで培った3D格闘のノウハウを生かし、見事なプロレスゲームを作り上げた。モーションキャプチャーによる動きで、全日の各選手は不気味なほどに本物そっくり。カメラアングルが自在に変化し、キャラのサイズも大きいので迫力もある。また、ただ試合に勝てばいいというのではなく、会場の盛り上がり度のグラフや、腰や首に大技を食らった時のダメージ何%と表示される演出もいい。プロレスファンならば絶対買いの一本。

続けて、『DEAD OR ALIVE』。女性キャラの揺れまくる胸で話題になった、アーケードの移植作。と言うとイロモノかと思ってしまうが、なかなかどうして、内容の方もマル。掴み技という独特の概念を考慮した攻防戦は、従来のゲームではなかなか味わえない緊張感があり、楽しい。ここ近年の3D格闘の中では、かなり秀逸な出来だ。

前回、紹介した『ストリートファイターコレクション』は、SS版に続きPS版も発売。シリーズ最高傑作と名高い『スパⅡX』を楽しめるぞ。同じく、以前SS版を紹介した『マーヴル・スーパーヒーローズ』も、この度、PS版が発売になった。共に要チェックだ。

『怒首領蜂』は、アーケードの縦スクロールシューティング移植版。殺人的なまでの弾幕密度がしっかり移植されており、アーケードの興奮を得られる。なおかつオリジナルモードはコンティニューフリー（&1周でEND）なのが嬉しい。

『カルドセプト』は、ボードゲーム＋トレーディングカードといった感じのゲーム。最初は資産の効率的な増やし方が分からないが、これが理解できるとがぜん面白くなってくる。勝つと新たなカードが手に入ったり、ゲーム中に配られるカードを自分で編集できたりと、1人でニヤニヤできる楽しみも多い。コレクター気質がある大人には、たまらない作品だ。

『デザエモン2』は、ファミコン時代から続く、シューティングゲームコンストラクションの老舗。PS版の『デザエモン+』から大幅にパワーアップ。本格的な作品を作ることが可能だ。とは言っても興味の無い人がいきなりやろうとしてもムリだけど…。やる気次第！

『パチスロ完全攻略〜クランキープロ〜』『パチスロ完全攻略ユニコレ'97』は、PS版は、クランキーコンドル、クランキーコンテストの最新2機種を収録。SS版はこれまでリリースされたPS版に収録されたユニバーサルの人気台8機種を一括収録。パチスロファンは事前にソフトで練習しておけば勝率UP間違いなし！

最後に、ゲームではないけど、非常に良く出来たソフトということで、『仮面ライダー作戦ファイル1』を紹介。いわゆるデータベースソフトなんだけど、「悪の組織が幹部候補養成のために作成」というコンセプトがグー！ ショッカーが、何故それぞれの作戦で負けたのか、具体的な「傾向と対策」を踏まえての解説が、とにかく読んでいて面白い。ライダーの必殺技や変身シーンのムービー、怪人の鳴き声などツボを押さえた映像・音声もしっかり収録。ライダーファンなら、絶対1枚持っているべきソフトと言えましょう。

…といったところで、今月の「コレ遊!!」は以上。いかがでしたか？ このページやこの後の情報ページに関するご意見・ご感想お待ちしてま〜ス。

Jコード069248



SATURN

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

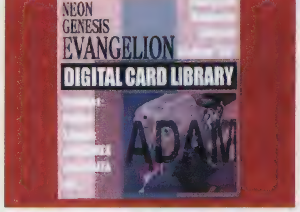
●セガ・エンタープライゼス●97年9月25日発売●デジタル・カード・ライブラリ●4800円

それでも記憶は残る。この瞬間は永遠だ

EVAファンはこれで気を鎮めよう

先頃劇場公開された『THE END OF EVANGELION』で見事なまでに終わってしまった新世紀エヴァンゲリオン。あまりにテンションが高すぎたこの傑作を体験した興奮は、そうそうすぐに冷めるものではないだろう。いまだ熱く燃えているエヴァファンの記憶をつなぎとめる素晴らしい記録の宝庫、それがこの『デジタル・カード・ライブラリ』だ。トレーディングカード収集の要領で、ディスプレー上のカードバインダーにカードを収めていく。ミニゲームをクリアするごとに得られるキャラクターカードは、クリックすると関連部分の画像が再生され、エヴァの思い出に浸れるというシステム。

この画像はセガのデジタルメディア制作部が開発にあたったもので、規格は最新のシネパック（ハイレゾリューションモード）を使用しており、クオリティは非常に高い。まさにエヴァファンに贈る鎮魂歌といえよう。



⬆仮想カードバインダーにカードを収集。トレードはできない(笑)

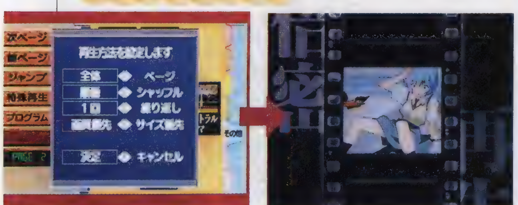
ディスプレー上のカードバインダーに仮想トレーディングカードをON！

数々のミニゲームをクリアすることでカードを入手し、ページの空白を埋めていくのだ。まさに心の補完。ゲームが進むにつれ、ダブリが多くなる。補完完遂までくじけるな。



⬆1枚1枚ページをめくるのが面倒くさいときは、この画面で操作

見るときは……



⬆画像の再生方法は任意に選択可能。例えば「画質優先」なら、表示サイズは小さくなるものの、ビデオ並の画質で楽しめる

閲覧カードとは何か？

「閲覧カード」とはTVシリーズの画像ではなく、プライズ品やフィギュア、4コママンガなどのおまけを収録したカード。メジャーカンパニーの商品からガレージキットまで多様に取りそろえており、ほとんど永久保存版。

マンガの場合

カードGET!



ページをひらけ!



ドオオオオン



⬅このソフトでしか読めない貴重な4コマを収録、若干寒いネタもあれば、非常にヤバイネタもある。水玉蛍之丞などの人気作家を起用、その筋の人は要チェック

ドラマのシークエンスを生かしたゲームデザインの数々



⬆ミサトの「酒乱」という設定を生かした「夜、呑みだした後」情けないぞシンジ

たとえば「使徒襲来」なら



⬆失敗でもキャラクターカードをもらえることはもらえる。ただし1枚だけだ



ダメです間に合いません

最短記録を目指そう



⬆ハイレベルな記録でクリアすれば、たくさんのカードが……。極めるまで遊び尽くそう。タイムにも注目！

ドオォォォォォ





⬆ミニゲームは当初2つしかプレイできないが、クリアする度に増え、最終的には9つに

MINI GAME 9つのゲームを制しカードを手に入れよ

ミニゲームだからといって侮ってはいけない。手強い敵も多いのだ！

9つのミニゲームは各々TVシリーズの名場面を射的、アミダ、あっち向いてホイといったシンプルなゲームにアレンジしたもの。成績がよければカードが多く出たり、ミニゲームが増えたりする。熱中すること必至。

やってみました

なかにはものすごく難しいミニゲームもあるが、それでもカード集めという目的の前にはプラス要素でしかない。気がつくと3時間くらいプレイしていることも珍しくはないだろう。好きな人にはオススメ、といったところ。

「オリジナルポストカードセット」がもらえる！『新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ』を買うと、もれなく店頭で、100×150mmのカード3枚セット+プリクラ風シールセットがもらえるキャンペーンを実施中。これは貴重だね。



PLAYSTATION

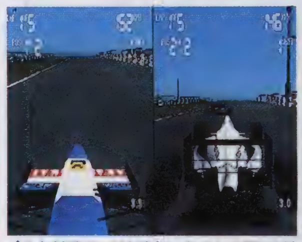
Formula1 97

●SCEI●97年10月9日発売予定●5800円●レースゲーム

最新データを搭載し、本格F1が再登場

このシビアさが、F1の醍醐味なんだ

リアルさを追求し、本格F1レースの名を欲しいままにした前作の登場から約1年。大幅なパワーアップを果たし、ファン待望の続編がいよいよ登場だ。ゲームモードや操作方法など、基本システムは前作そのままに、データ面や細かい操作感覚など、細部の改良がなされている。特に操作感覚の向上が目立ち、シフトチェンジのタイミングやコーナーのライン取りがとにかくシビア。加えてライバルカーが、ほぼミスをしないカタい走りをするので、一瞬の操作ミスで大きく順位を下げてしまったりする。また、レースフラッグの要素も盛り込まれ、ラフな走りをすると途中で失格なんてこともある。まさに世界最速のF1レース独特の緊張感を味わいながらの、リアルな走りを楽しめるわけだ。



⬆2人対戦モードも追加。左右と上下、2種類の分割方式から選べる

It's NEW 最新データ 1
97年度最新データを使った ドライバー・マシン・コース

今作の最大の目玉が、97年度最新データへの更新。登録されているデータはもちろんすべて実名で、現在進行中のF1グランプリのものを使用しているのだ。まだまだ先の見えない実際のグランプリに先立ち、今期のチャンピオンを一足先に決定して楽しもう。



➡A.プロストに買収され、名前の変ったプロストGPもいるぞ

97年のF1GPを自宅でシミュレート

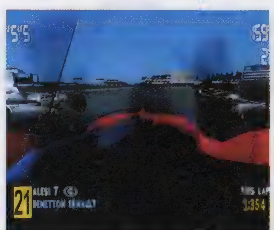




⬆⬅アルバートパークからスタートし、実際のレースと同じコースでグランプリを戦う

It's NEW 最新データ 2
コンディションがリアルタイムに変化 レースの戦略性が大幅アップ

天候によって路面が変化したり、ドライバービューで視界が徐々に汚れるなど、刻々と変わるコンディションを忠実に再現。操作を微妙に変えたり、ピットに入るタイミングを図ったりと、戦略性がかなり向上しているのだ。



⬆新視点のドライバービューでは、時間とともにバイザーが汚れる

リアルタイムに天候が変わる！



➡天候の変化を設定してレーススタート。立ちこめる暗雲が嵐の予感を感じさせる



⬅やがて雨が降ってきた。早めにタイヤを交換するか、テクニックでカバーするか悩み所

どしゃ降りだ!!



➡さらに時間が経つと雷をともなった豪雨に。こうなるとまともに走るのは不可能に近い。早くピットに駆け込もう

It's NEW 最新データ 3
飛び散る破片、摩耗するタイヤ 臨場感が増したマシンの挙動

前作でほぼ完成されていた操作感だが、今作ではマシンの挙動がさらに豊かになった。クラッシュ時にパーツをまき散らし、タイヤが摩耗してグリップ力が低下し、ブレーキシリンダーが破壊される……などなど。これら本物同様の緊迫感が漂うレースが体験できるのだ。また、ステアリングやパワーバンドの幅がタイトになったりと、操作感覚自体も改良されている。より一層、プレイヤーの運転技術が問われるわけだ。



⬆ライバルカーと大クラッシュ！ダメージが深刻だとリタイアに



⬆フルブレーキはパッドが真っ赤に焼け、耐久度が減少してしまう

実況もヒートアップ
アツイ中継に大興奮!!

前作で実況を担当した三宅氏、今宮氏、川井氏の3人が、今作でもアツイ中継を伝えてくれる。内容も当然パワーアップしていて、走っているコース説明をしてくれたりと、テレビ中継さながらの濃い内容になっている。



⬅逆走するとメチャクチャに罵声を浴びせてくるぞ

やってみました

完成された感のあった前作を上回る出来栄え。シミュレーターと言ってもいいぐらい細かく設定ができ、戦略性の高いF1レースのシビアさを余すことなく体験できる。ライバルカーがかなり手強いので、技術を磨くのに燃える。



PLAYSTATION

フロントミッションセカンド

●スクウェア●97年9月25日発売●ドラマティックシミュレーションRPG●6800円

前作から4年…。遂に待望の続編登場!

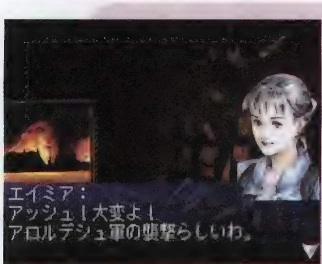
緊張感溢れる本格派ウォーシミュレーション

スクウェア初の本格派シミュレーションRPG『フロントミッション』から4年、遂にその続編が発売される。間に外伝的な『ガンハザード』が発売されているものの、今作が正統の続編『フロントミッションセカンド』なのである。前作の世界観、システムなどを継承し、大幅にパワーアップさせている。特に現代の世界情勢を基本に、架空の歴史を積み重ねて構築された世界設定はリアリティに溢れ、登場する人物、メカともにまさに「手が届く」ところに存在しているかのように思えてくる。今回は前作の「ハフマン島紛争」から12年後の世界、アロルデシュ共和国(現在のバングラデシュにあたる)のクーデターが舞台だ。序盤からいわくありげな登場人物が入り乱れ、濃厚な物語が展開されていく。

Story

廃れゆくかつての工業国で勃発したクーデターの真意は?

今回の物語はOCU(アジア諸国の経済的自立を目的として誕生した経済共同体)の加盟国、アロルデシュで起こったクーデターが舞台になっている。かつてはOCU屈指の工業国だったアロルデシュも現在は旧式になった工場が立ち並ぶのみ。一向に経済状況が好転しない中、国民の中にはOCUへの不満が渦巻いている。そこで起こったクーデターは、アロルデシュに駐留するOCU軍を襲う。主人公であるアッシュ達はOCU軍の兵士。彼らはクーデター軍に制圧された基地から脱出をはかる。果たして脱出は成功するのか、そしてクーデターの真意は?



⬆貧困にあえぐかつての工業国、OCUアロルデシュ人民共和国でクーデターが勃発した



⬆アッシュ達OCU駐留軍はアロルデシュ国外へ逃亡を図る



➡OCU駐留軍情報部は捕虜救出という名目で何かを探しているようなのだが…?

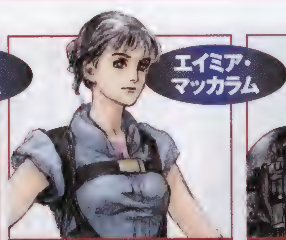
Character

いわくありげな登場人物達それぞれの思惑が絡み合う

『フロントミッションセカンド』には多数のキャラクターが登場する。前作でも多くのキャラクターが登場したが、今回序盤だけでも20名以上のキャラクターが入り乱れる。多くはOCU軍のメンバーだが、同じOCU軍でも陸防軍、海防軍、空防軍では思惑も立場も違う。また同じ所属でも配属されている部署によって、知らされている機密も作戦目的も全く違うものになっているのだ。もしかしたら、敵対とはいかないまでも、利害が一致しないことがある可能性は高い。彼らがどこで出会うのか、行動をともにすることになるのかはゲームを進めていく中で明らかになってくるだろう。



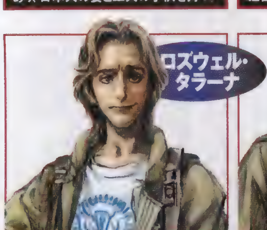
OCU海防軍総海部所属、軍曹。OCU日本でヴァンツァー教導隊所属経験があり、日本人の妻と二人の子供を持つ。



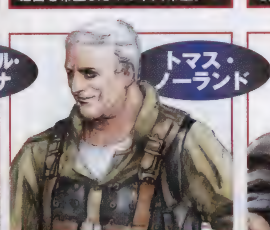
OCU海防軍総海部所属、1等総兵。航空大学出の才媛。アロルデシュ駐留を希望したのは本人希望。



OCU海防軍総海部所属、伍長。国籍はアロルデシュだが、アロルデシュ軍を除隊後、OCU軍に入隊している。



OCU日本出身。OCU陸防軍1等総兵。補給部隊出身。女性と見ればすぐに声をかける女好き。



OCUオーストラリア出身、OCU陸防軍大尉。ジョーク好きでいつも笑いを振りまくが戦場では別人。



OCU海防軍総海部所属、1等総兵。アッシュの親友。陽気な性格で女性問題で訓戒処分を受けたこともある



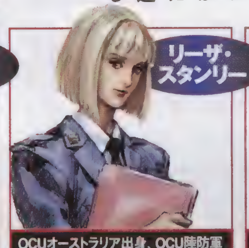
クーデター首謀者とされるアロルデシュ陸軍中佐。指揮能力、作戦能力の高さから24才にして中佐に昇進。



アロルデシュの首都・ダカ在住。「バーグショミティ」と呼ばれる国際密輸組織を牛耳る。トマスとは旧友。



OCU日本出身、OCU陸防軍情報部所属。リーザの相棒。若くしてその判断力と指揮能力をかわれ少尉に昇進。



OCUオーストラリア出身、OCU陸防軍情報部所属、大尉。任務でアロルデシュに潜入しているが、任務目的は秘匿。



OCUオーストラリア出身、OCU陸防軍軍曹。無口で感情を表に出さない。女性隊員からは憧れの的。

やってみました

前作のシステムをより深く突き詰めている感覚。前作をやった人ならすぐにとけ込めるだろう。シナリオの濃さも相変わらず。一度入ってしまえばやや難易度が高めのシステムにもかかわらず、ハマる。前作を知らなくてもOKだ。

Wanzar

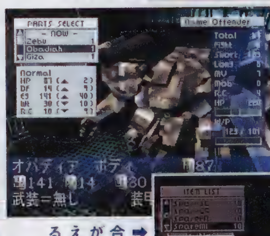
自分好みのヴァンツァーを作り上げる至福の時間。

このゲームのストーリー以外の楽しみの一つに、「ヴァンツァーのセットアップ」がある。あくまでも戦闘兵器である歩行型戦闘車両・ヴァンツァーは、パーツごとに交換が可能、シールドや武器も状況に応じて変更していく。戦場の形態、敵の状況を予測してヴァンツァーをセットアップしていく必要があるわけだ。このセットアップの組み合わせは数限りなく、大きく戦局を左右する。細心の注意を払いたい。

SetUp



➡ヴァンツァーが装備する武器は、格闘戦用、近距離攻撃用、遠距離攻撃用に大別できる。ロッドやセイバーは格闘戦用だ



⬅ストーリーが進むにつれて入手できるパーツも増えてくる。武器やシールド以外にボディパーツなども変更できる



➡パーツや武器の組み合わせは無数にあるが、積載可能重量を超えると出撃不能になる

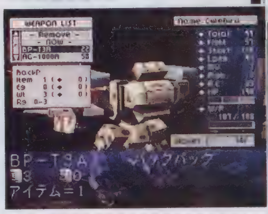


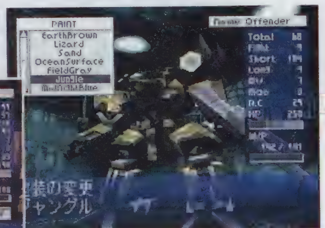
⬆武器にはそれぞれ属性がある。貫通、衝撃、炎といったダメージ属性である。また、武器によって1回の攻撃で発射する弾丸数が違う



⬆両肩にはシールドか遠距離武器を装備できる。シールドにも耐貫通、耐衝撃、耐炎といった属性が設定されている

⬇重量オーバーしなければバックパックは装備しておきたい。回復アイテムは必須と言える





⬆もちろんカラーリングの変更もできる自分好みの塗装を施しておきたい

Battle

AP、スキル、パーツダメージ…、戦闘を支配する要素は多岐に渡る。

「フロントミッションセカンド」のバトルは、ターン制による純然たるシミュレーションバトルだ。各ステージにクリア条件が提示され、条件をクリアできない場合、あるいは全滅した場合はゲームオーバーになる。ここまでは、多くのシミュレーションゲームと変わらないのだが、前作から引き続いてスキルシステム、パーツ別ダメージが採用されている。そして、新たに「APシステム(アクティブポイントシステム)」が採用された。移動、攻撃、回避などあらゆる行動にAPを設定し、ユニットが持つAPを消費していく。APがなくなると行動だけではなく、敵の攻撃を受けたときの回避行動が不能になったり、攻撃の命中率が下がったりする。HPの残り、武器の残段数だけでなく、APの消費を計算に入れた行動が重要になってくるわけだ。

APシステム

ユニットごとのAPがあらかじめ設定されており、残APは攻撃の命中率に影響する。APが無くなると敵の反撃、攻撃を受けた際、回避不能になる。AP一杯に移動してしまうと戦闘しかできなくなる

⬇AP7の場合、4スクエア移動すると残りAPは3。アイテム使用(4ポイント消費)や遠距離攻撃(6ポイント消費)はできなくなる





⬆AP0の状態では攻撃を受けても回避行動はおろか反撃さえできない。APはターン交代時に回復する

ダメージ

ボディ、右腕、左腕、レッグの4パーツでダメージは分配される。腕が破壊された場合は攻撃不能に、レッグが破壊されると移動が制限される。ボディが破壊されるとヴァンツァーそのものが破壊されたことになる。





⬆どのパーツがダメージを受けるかはランダムで決定する。バトルムービーではダメージを受けた部位が点滅する



⬆パーツが破壊されると行動や移動に制限が生まれる。腕が破壊されると攻撃不能になる

➡ボディが破壊されると足や腕にHPが残っていてもヴァンツァーは破壊されてしまう

スキル

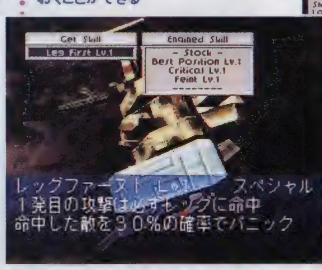
攻撃時にランダムで発動するバトルスキル、戦闘に有利な特殊効果を付加するオーナースキル、装備したコンピュータが憶えるCOMスキルの３種類が存在する。今回、バトルスキルは複数が同時に「チェーン発動」することもある。



⬆バトルスキル、オーナースキルを合わせて最大4つまでパイロットに装備しておくことができる

⬇各スキルはレベルアップすることで発動確率が上がっていく





⬆スキルは憶えたその場で装備することができる

⬇命中率を上げるベストポジション、大ダメージを与えるクリティカル、その後にフェイント攻撃を加えるフェイントがチェーン発動





⬆チェーン発動はランダムで発生する、チェーンしやすいスキルの組み合わせもあるようだ

メモリーカードで対戦も！

今回も、ヴァンツァー同士を戦わせるコロシアムが存在する。しかも、メモリーカードにセーブしたヴァンツァーを使って友人同士で対戦を行うことができるようになっている。最大12体までセーブでき、12対12のチームバトルが楽しめるのである。

Jコード060593



PLAYSTATION

アインハンダー

●スクウェア●97年11月20日●5800円●シューティング

重厚でストイックなプレイ感に酔え

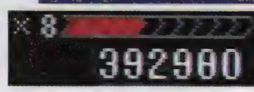
絶妙なるトータルバランスに脱帽!!

スクウェア初のシューティングとして、期待が集まる『アインハンダー』。その内容は予想を上回る、骨太な正統派シューティングに仕上がっていた。ビジュアル面の美しさや演出が一級品であることはもちろんだが、決してそれだけでなくズシリとした手ごたえがある。そう感じさせるのは、盛り込まれている要素がすべてきっちりと連結しているからだろう。敵の武器を奪うガンポッドシステムは3種の機体選択と相まって深みのある戦略性を生み出しているし、連続的に撃墜することでスコアボーナスが段階的に増していくシステムも、ガンポッドの選択が大きく関係する。こうした数々の要素が、プレイの幅を大きく広げているわけだ。これによって、プレイヤーの力量に応じて異なった楽しみ方が可能となっている。



⬆名前を登録するとプレイヤー情報を管理してくれる嬉しい機能も搭載。戦いの軌跡も忠実に記録できる





➡攻撃が連続ヒットするとグラフが上昇し、スコアの倍率がアップ。ガンポッドで攻撃すると上昇率が高いのだ

敵の兵器を獲得するこれがガンポッドシステムだ!!

このゲームでは、敵の持つ特殊装備を自機が使用できる。敵の持つ武器ユニットを壊さず本体を破壊すれば、その武器を回収して使えるのだ。また、選んだ機体によってストックできる装備の数が変化するので、それぞれ違った戦略が必要となる。

敵から武器を奪い取れ!!

⬇本体が破壊されると、ガンポッドを落としていってくれる



⬆武器ユニットを傷つけず、うまく本体のコアユニットを狙うのだ





⬆それを取れば自機のものに。入手したガンポッドは、次のプレイでは始めから選択可能となる

装備の位置も重要だ





➡武器ユニットの装備位置は上下に変えられる。武器によっては特性も若干変化してくるぞ

3タイプの自機をセレクト



アストライアーMk.Ⅰ
⬆ガンポッド2種を同時に使用できる。攻撃力は絶大だが、操作は複雑でコントロールが難しい

エンディミオンMk.Ⅱ
⬆3種類のガンポッドをストックし、常時切り替えて使用できる。最もスタンダードな機体

エンディミオンMk.Ⅲ
⬇ガンポッドは1つしか持てないが、固定武装のバルカンが2連装に強化されている。初心者向けの機体

3Dポリゴンが生み出したかつてない映像世界の数々

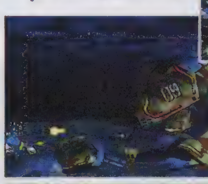
あるときはダイナミックに、またあるときは美しく。3Dポリゴンを生かした美しい映像と、視点変化などの演出とが見事に融合されているのだ。

超個性的なボス達

ボス攻略がこのゲームの1つの山場。トリッキーな動きに惑わされることなく、効果的な攻略法を編み出していくのだ!



➡ステージ1ボス。その長いアーム以外にも、ミサイルやレーザーも搭載している



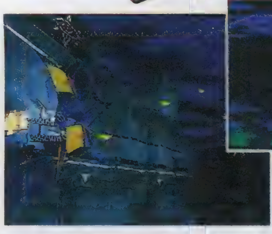
⬅狭いフィールドの中、反射レーザーや追尾レーザーといった、やっかいな攻撃を仕掛けてくる

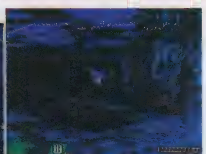


⬅2本のアームでぶら下がりながらの攻撃。段階を踏んで変則的な攻撃を繰り出してくる難敵だ

視点変化を生かした演出

ポリゴンを用いた最大の利点がこれ。ダイナミックな視点変化による演出が、プレイを盛り上げてくれる。

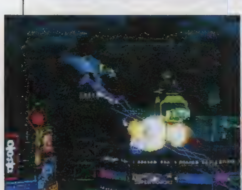




⬆ボス登場時などの場面転換も、視点移動によって途切れることなくスムーズにゲームが進行していく

練り込まれた映像美

決して派手なだけでなく、ツボを押さえた数々の映像。重厚なSF世界の描写は、ストイックなゲーム内容と見事に一致しているのだ。





⬆➡2本のアームでぶら下がりながらの攻撃。段階を踏んで変則的な攻撃を繰り出してくる難敵だ

やってみました

ガンポッドによる戦略性がこのゲームのキモ。反復プレイで、場面ごと効果的なガンポッドを模索していく過程が楽しい。上級者はスコアアタックに燃えるのもいい。コンティニュー無制限のモードがあるので、初心者でもOK。

※『アインハンダー』は都合により発売日が11月20日に変更になりました。

Jコード063746



PLAYSTATION

ムーンライトシンドローム

●ヒューマン●97年10月9日●6200円●サイコホラーアドベンチャー●CD-ROM2枚組●メモリーカード1ブロック使用

“日常に潜む狂気”はマジで怖い

女子高生が遭遇するリアルサイコホラー

前作にあたる「トワイライトシンドローム」では怪談話的なシナリオが中心だったが、今作ではよりプレイヤーの心に迫ってくるサイコホラーとなった。女子高生の日常会話などを中心に綴られていくストーリーは、ときに超常現象などが起こるにもかかわらず、リアル。背景や人物のCG表現の美しさも相まって、この怖く、奇妙な味わいのシナリオに引きずり込まれていく。

舞台は急速な都市開発が進む街、雛代。高校2年生の岸井ミカは、いつも誰かに尾けられているような感覚にとらわれていた。その気配が何者であるのか、ようやく理解しかけたときから、彼女の個人的な、しかしやがて周囲をも巻き込んでいく狂気の事件が始まる…。

ゲーム世界に構築された狂気の世界。月の出ている夜に、部屋の照明を消し、ヘッドホンを用意してじっくりハマってほしい。



➡女子高生を操作できる…とか喜んでいるうちに、どんどん怖いことになっていく

10篇のオムニバスストーリー

ゲームは10篇のオムニバスストーリーで構成。だからキリのいいところで中断もできる。各パートのストーリーが互いに錯綜しつつ、徐々に狂気のボルテージが上がっていく。パートごとに挿入される凝った扉画面も必見。



人物の関係は複雑で謎だらけ

主人公は女子高生、岸井ミカだが、その周辺には重要な役どころを演じる人物が何人も登場する。そして彼ら彼女らの相関関係はまるでツイン・ピークスばりに複雑怪奇だ。シナリオで、多くは語られないが、「ミカの彼氏って？」など、垣間見える関係をあれこれ考える楽しみもあるぞ。



➡雛代高校に通う2年生。基本的に明るくノーテンキだが、現実を直視する目も持つ。



➡裏の主人公ともいえる存在。高校を中退し、群れることを嫌うアウトサイダー的役割。



➡ミカの後輩に当たる1年生。「頭いいんだか悪いんだか」わからない天然ボケの素養あり。



➡逸島チサトの妹らしい。物静かでしとやかな気品さえ漂うが、実は女の情念が深く残酷。



➡ミカが「センパイ」と呼ぶ3年生。リーダー的存在だが、ミカたちとは疎遠になりつつある。



➡ユカリを支え、ミカを温かい心で包む母親的存在。強い霊感を持ち、ミカたちを救ってきた。



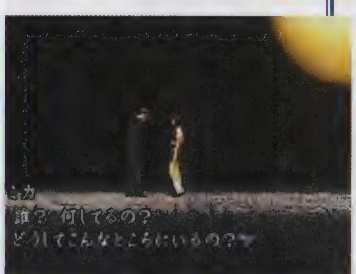
➡謎の少年。ストーリーが進むにつれ、その異常性が露わにされていく。真の正体は一体？



➡大学生。リョウの姉、キョウコとは恋人関係にあった。妹の冬葉ルミはリョウとつながりが。

すべての人にエンディングを

ゲームの操作方法はごく簡単。主人公キャラクターを動かし、特定の人物や場所、対象物等に接触すると会話やイベントが始まるというシステム。シナリオによっては、学校内を自由に歩き回れる箇所などもあるが、シビアなプレイ内容の判定等は排除されているので、誰もが結末にたどり着けるはずだ。真の謎はむしろ、考えさせられるシナリオそのものに潜んでいるといえる。



⬆誰かと接触すれば、自動的に会話が始まる。選択肢は、会話の内容を変える程度だ

やってみました

あっさりとゲーム性を捨ててシナリオ重視にした点はある意味、偉い。そこにノレるかどうかがポイントか。孤独な夜にウィスキーでも飲みながらやると、かなり怖そう&妙に心に残る。こんな女子高生ものも、あるんです。

Jコード064769



PLAYSTATION

MOON

●アスキー●97年10月16日発売●リミックスRPGアドベンチャー●5800円

忘れていた、あの暖かさをもう1度

やってみました

重いテーマが幾重にも織り込まれているが、決して教条的ではない。シニカルかつ饒舌に展開してくストーリーを追っていると、自然にいろんなことを考えさせられる。やや難易度は高めだが、このフィーリングは決して他では味わえないだろう。

大人こそが楽しめる極上の童話世界

「心地よい違和感」遊ぶに連れて、そんな印象が強まっていく作品だ。物語が進むほどに童話のような世界に引き込まれ、自分の中のイメージがどんどん膨れ上がっていく。そんな不思議なテイストを持ったアドベンチャーだ。

独特のタッチで丁寧に描かれたグラフィックは暖かみに満ちており、物語の基調にもこの暖かさが常に流れている。現実世界から異世界にやってきた少年が唯一できることは、死んだ動物たちの魂を元に戻すこと。「世界を救う」ために旅をする勇者に殺された、動物たちを助けるのがゲームの目的だ。また、とびきり個性的な登場キャラクターも魅力の1つ。登場人物は奇妙な面々ばかりなのだが、どこか親しみがもてる連中ばかり。どこを切っても奇妙な味わいに満ちた、とびきりユニークな1作だ。



登場人物とのやりとりがとにかく楽しい。なんだか呑気な気分になってしまう

物語は、ある日とつぜん……

現実世界でゲームをしていた少年は、ふとしたはずみでモニターの中の世界へと引き込まれてしまう。そして夢に出てきた女王から、この世界で「ラブ」と呼ばれるものを集めなければならないことを教わるのだ。ゲームの展開はアドベンチャー仕立て。会話によってヒントを得たりアイテムを探したりしながら、ストーリーを進めていくことになる。

⬇あるお婆さんに孫と間違えられる。お婆さんから貰った服を、透明な身体に羽織って冒険に出発だ!

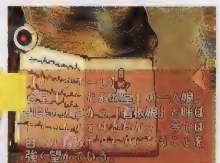


この世で一番大切なもの、「ラブ」を探す冒険の旅

主人公はとてもひ弱な存在。ただ歩くだけでも体力を消耗し、疲れて死んでしまう。それを回避するために必要なのが「ラブ」だ。「勇者」に倒されたモンスターの魂を元に戻したり、困っている人々を助けたりするとラブが手に入る。これを集めることで少しずつアクションリミットが増えていき、行動できる範囲が広がっていくのだ。

死んだモンスターの魂を元に戻せ!!



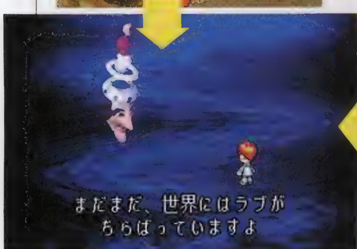


⬅勇者に倒された動物たちを発見。図鑑を見ることで、動物たちの特徴を知ることができる



⬅さまよっている動物たちの魂をキャッチできれば、ラブが入手できるのだ

⬇人助けをすることでもラブが入手できる。街の人達と積極的に会話をしてみよう

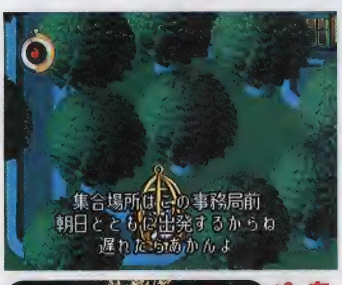




⬆ラブを集めてレベルアップするとアクションリミットが増え、より広範囲の冒険ができる

何が起こるか分らない!? かつてないファンタジー世界

このゲームの舞台は、いわゆる普通のファンタジー世界とは一線を画した、とにかく奇妙でヘンテコリンな世界。登場するキャラクター達もとびきりユニークで、童話の世界に紛れ込んだような気分にさせられる。また時間がリアルタイムに流れており、すべてのキャラクターは日々のサイクルを持って行動しているのだ。





⬆とある場所にある機械を動かしていると、なんと装置から虹が発生した!?

鳥カゴに乗ってゆったり空の散歩



⬆物知りな鳥のヨシダに頼めば別の土地へ運んでもらえる。ゆったりと、空の散歩を楽しむのも悪くない

摩訶不思議な夢の意味は……



⬆このゲームで重要な位置を占める、夢。突然謎のメッセージが夢に流れ込んでくることも……

➡ただひたすら、無感動に動物たちを殺しまくる「勇者」。彼の行動を止めることはできないのだろうか……





⬆王様に出会うとカードを貰った。このカードを交換しあうのがこの国の習慣らしい

Jコード054151



PLAYSTATION

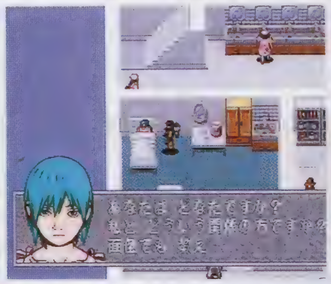
リンダキューブアゲイン

●SCEI●97年9月25日発売●サイコスリラー+ハンティングRPG●5800円

奇抜なストーリーと高いゲーム性が融合

細かな演出と設定が狂気の世界へと導く

舞台は滅亡の危機が迫った、惑星ネオ・ケニア。動物をひとつがいずつ捕獲し、脱出用の箱船に登録することになったケンは、動物集めの旅へと出発するのだが…。PCエンジンでリリースされ、奇抜なストーリー展開で人気を集めた『Linda³』がついにプレイステーションに登場。本作の特徴は、そのストーリー展開と高いゲーム性が見事に合体している点だ。特に普通のロールプレイングでは戦闘の部分に相当する、動物捕獲の作業がポイント。動物を生け捕りするために頭を悩まし、捕らえた後の処置も自由なので、収集していくのも面白い。このシステムと、予測不可能なシナリオによってグイグイと作品の世界へと引き込まれていくのだ。



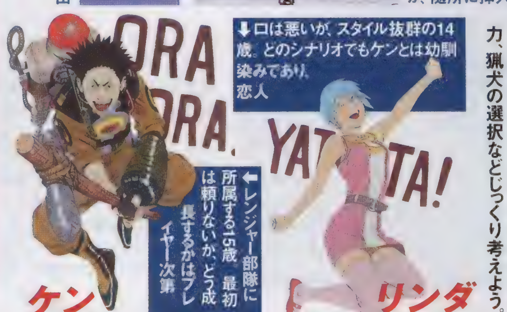
➡アニメーション以外でも声による演出があり、独特の雰囲気を作っている



⬆クオリティの高いアニメーションムービーが、随所に挿入されている

神からの指令「動物ヲ捕獲セヨ!」

自分が弱ければ動物にやられてしまうし、強すぎると殺してしまうし…と動物集めは頭を使う。動物捕獲は生け捕りが鉄則なのだ。武器や特殊能力、猟犬の選択などじっくり考えよう。



ケン

⬅レンジャー部隊に所属する15歳。最初は頼りないが、どう成長するかはプレイヤー次第

リンダ

⬇口は悪いが、スタイル抜群の14歳。どのシナリオでもケンとは幼馴染みであり、恋人

3本のシナリオがパラレルワールドに!

本作には登場人物は同じだが、設定が異なる3本のシナリオが収録されている。それぞれの話は独立しているが、シナリオCの伏線がBに引いてあったりと、複雑に絡み合っているのが特徴だ。

シナリオA Merry X'mas

動物捕獲を開始した直後、リンダの住む村の全住民が姿を消した。リンダは助かったが、記憶喪失に。その後、今まで会ったこともないケンの双子の弟が現れ、実父を殺害。その罪をリンダに負わせて逃走した。

シナリオB Happy Child

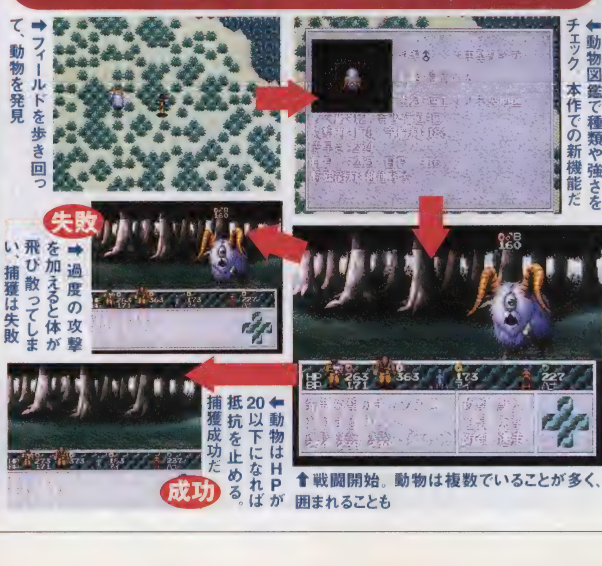
結婚式を間近に控えたケンとリンダ。幸せな時間を過ごす2人を謎の怪人が襲う。命は助かったものの左腕を切断されたリンダは「バイバイ、ケン、愛してるわ」の言葉を残し、病院から自ら姿を消してしまう。

シナリオC Astro Ark

たくさんのイベントが詰まっているシナリオCには、決まったストーリーは存在しない。何が起こるかはプレイヤーの行動によって大きく変化する。すべてをクリアしたとき、初めて箱船の謎も解明されるのだ。



捕獲の手順は?



➡フィールドを歩き回って、動物を発見

⬅動物図鑑で種類や強さをチェック。本作での新機能だ

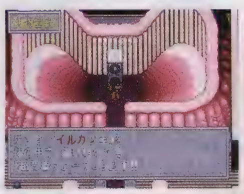
⬆戦闘開始。動物は複数でいることが多く、囲まれることも

失敗 ➡過度の攻撃を加えると体が飛び散ってしまい、捕獲は失敗

成功 ⬅動物はHPが20以下になれば抵抗を止める。捕獲成功だ

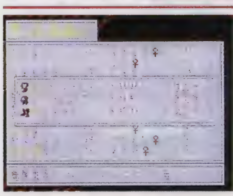
捕まえた動物は?

箱船に登録



箱船に登録すると、主人公達のレベルが上がり、特殊能力が得られることも。ちなみにシナリオによって、登録する動物の数は変わってくる。

武器に加工



装備加工の能力があれば雄からは武器、雌からは防具を作ることができる。強い動物であれば、強い装備が作れるのだ。

とにかく何でもあり



食料に加工すればHPの回復にも役立つし、犬なら猟犬にもなる。売ってもいいし、腹をかっさばいて宝を発見ということも。

やってみました

まずぶっとんだストーリー展開が秀逸。テンポが早く、予想できない展開が続くのでグイグイ引き込まれていく。動物を登録していく過程も、コレクションをしていくようでのめり込んでしまう。過激な表現や演出が目立つが、間口は広く取っつきやすい。

Jコード061417



PLAYSTATION

スペクトラルフォース

●アイディアファクトリー●97年10月9日発売●シミュレーション●5800円●メモリーカード2ブロック使用
●初回限定BOX…豪華箱パッケージ(設定資料・キャラクター相関図付)5800円

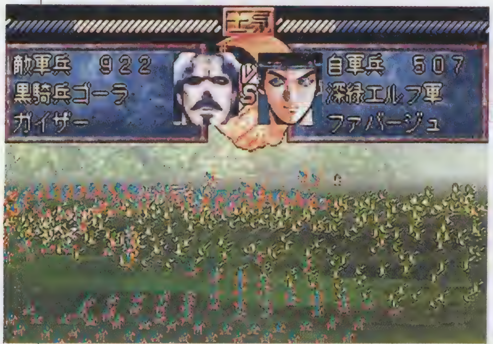
最大2千人が入り乱れるお手軽ゴチャキャラSLG

大勢の兵士を指揮する快感を味わえ!!

戦略シミュレーションの醍醐味は、大別すると2種類に分けられる。ひとつは、大量のパラメータを地道な作業で上げていく喜び。例えるなら、貯金通帳の残高が少しずつあがっていく喜びといったところだろうか。もうひとつは、手駒を効率よく運用するために、考え抜いて配置し、それが成功したときの喜び。こちらはいわゆる管理職、戦争でいうところの指揮官の楽しみだ。

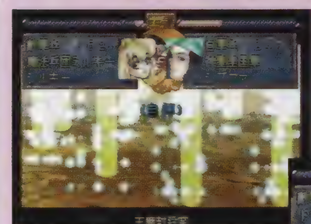
戦略シミュレーションといえば、複雑なパラメータを捌いて国を大きくするといったイメージが強いが、この『スペクトラルフォース』では、そういった味付けは控えめで、人事、戦略の部分に重きが置かれている。要するに「シミュレーションって数字がいっぱいあってイヤだぜッ!」って人でも、シミュレーションの楽しい部分を体験できるソフトなのだ。

舞台は40もの国がひしめきあう、群雄割拠のネバーランド。この国を統一するのがゲームの最終目的だ。在野や他国から能力の高い武将を発掘し、手持ちの勢力を整備。戦いに備えよう。騎馬兵、エルフといった16種類の兵種と、飛鳥、魚鱗などの陣形を組み合わせ、敵将と手持ちの兵をぶつけあう。各武将は最大1000の兵を持つことができるため、戦闘シーンでは最大2000人もの兵が一度に登場する。この光景は圧巻というほかない。



⬆これがウワサのゴチャキャラバトル。陣形と兵種で勝敗が決まるので、さながら1000人規模の大ジャンケン大会といったところ。

使える技は100種以上!!



⬅兵士を統率する武将はそれぞれ必殺技を持っている。必殺技は各ターンの始めに使われるので、相手の陣形次第で大量殺戮のチャンスが巡ってくる。



➡戦闘以外の部分はフェイズ制でゲームが進行する。人材発掘と自国の開発が主な仕事だ。1月は税収、2月が人事といった具合に、月ごとにできる行動が決まっているので、ゲームの進め方で迷うことはない。

選べる武将は40人!! 複雑にからみ合う人間関係

このゲームに登場するキャラクターは200人あまり。この中から好みの武将をチョイスするわけだが、実はすべての武将に設定が存在する。ある武将は片思いをしていたり、またある武将は親の仇を探していたりするわけだ。こうした因縁を持つ武将同士を戦闘でぶつけると、戦闘前にミニイベントが発生する。このミニイベントは、主人公キャラのストーリーを補足する役割を果たしている。つまり、ミニイベントを見れば見るほど、『スペクトラルフォース』の世界が開かれる仕掛けになっているのだ。

キャラクターデザインは『ドラゴンフォース』などの日野慎之助氏、アゼレアの声には国府田マリ子を迎えている。



聖神コーリアを信仰する「聖光騎士団」の騎士団長。実直な人柄で、何よりも義理と名誉を重んじる。近隣諸国にその名を轟かせている。

人との交わりを絶つウッドエルフ族の長にして司祭長。代々ウッドエルフ族は女性を王とする風習があり彼女にしてみれば望まぬ権力を得たことになる。

ネバーランドの極東に位置する「ムロマチ」の王。豪放磊落な正確で、身分の上下に関係なく誰でも気さくに話しかける公平な評価をする人物。

大魔王ジャネスの娘。その名に恥じぬ戦闘力と高い魔力を有する。とりわけ炎の魔法を得意とし、その破壊力は地獄の劫火を思わせる。

やってみました

何回も遊ぶことを前提に作られているため、コツをつかめばすぐにクリアできるようになる。そうなったら、今度は武将探し、それに飽きたらミニイベント完全制覇……と、何通りもの遊び方ができる、スルメのような作品だ。

Jコード065480



PLAYSTATION

FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE

●エクシング●エンタテイメント●97年9月11日●5800円●格闘アクション

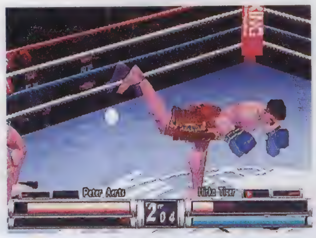
「K-1」の熱き戦いが再びやってきた！

K-1戦士の復讐戦がここに始まる！

空手、キックボクシング、拳法など「K」の文字で始まる立ち技の格闘技の最強を決める。それがK-1グランプリだ。

そのK-1の迫力をそのままゲーム化した『FIGHTING ILLUSION』に新作が登場。またもやピーター・アーツやマイク・ベルナルド、アンディ・フグなどお馴染みのK-1戦士が画面狭しと暴れまくる。

今回はサターン版で登場した角田信朗らや初登場となるブランコ・シカティックなどが増えキャラクターが一気に倍増。もちろんすべての選手はモーションキャプチャーにより表現されている。さらに各選手の使える技やバリエーションも大幅にアップしている。本物さながらのこの迫力は、K-1ファンのみならず是非とも体験してほしい。



⬆動きや技などはすべて実際の選手と同じ、かなりの迫力

演出面が大幅パワーアップ

花火が打ち上がり、音楽が鳴り響く、K-1の会場。今回はその熱気をも完全再現。

対戦前の入場シーンはもちろんのこと、戦いに華を添えるラウンドガールも登場する。さらに、3ラウンドフルに戦ったあとにはジャッジまで読み上げる。また、オープニングにはサターン版に引き続きハウンドドッグ、リングアナウンスには格闘技マニアで知られる関根勤氏が担当。



➡選手が花道から登場するシーンは、気分が高揚させられる



➡ラウンド間のインターバルにはラウンドガールが登場する



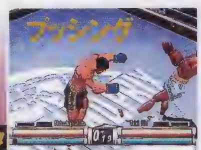
⬅フルに戦い終えたあとの、ジャッジ読み上げは緊張感高まる一瞬

戦略性を上げる新たな攻撃

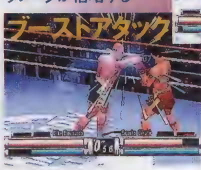
今作では、技の数や戦法のバリエーションもかなりパワーアップしている。

相手の攻撃を受け止めてから反撃するカウンター攻撃。相手を押してよろめかせるプッシング攻撃。ダメージ倍増の必殺の一撃ブーストアタックなどが増えている。

また、各選手が持つ必殺技も新たなものを追加。



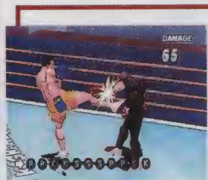
⬆相手の体勢が崩れたあとに、追加攻撃を入れることができる



⬇いつもよりパワーのある攻撃を繰り出し、ダメージが倍増する

湊谷コーチが親切指導

コーチは連続技やカウンターの取り方などを目的に合わせて適切に指導。また、連続技などの攻撃力がどれくらいあるかも教えてくれる。



⬆自分で押したコマンドの確認ができ、ヒット数などが表示される

登場選手は15人以上！

K-1グランプリ初代王者ブランコ・シカティックを始め角田信朗、スタン・ザ・マンなど涼々たるメンバーが新登場。

お馴染みの選手達はもちろんいるぞ！

- アンディ・フグ
- サム・グレコ
- マイク・ベルナルド
- ピーター・アーツ
- チャンプア・ゲッソンリット
- ムサシ
- アーネスト・ホースト
- ジェロム・レ・バンナ

ミルコ・タイガー



⬆ブランコ・シカテイックの一番弟子。クロアチアの虎の異名を持つ実力派

ブランコ・シカティック

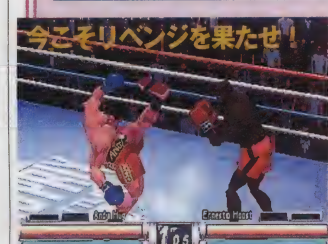


⬆初代K-1王者。1度は引退したものの、ムサシを見事にKOしカムバックを果たす

マイケル・トンプソン



⬆アンディ・フグらと同じ正道会館所属。華麗な蹴り技が得意。黒豹の異名を持つ



角田信朗



⬆ムサシと並ぶ日本の正道会館の顔。ポージングのアピールはゲーム中でも健在

金泰泳



⬆正道会館中量級のエース。日本人としてはじめてムエタイの世界タイトルを奪取

スタン・ザ・マン



⬆小柄な体格ながらキック界のマイクタイソンと呼ばれるほどのハードパンチャー

ジャン・クロード



⬆アメリカンムエタイファイター。K-1グランプリには96年に初参戦

やってみました

前作とは比較にならないほどグラフィック面、システム面が強化。技も多彩で、操作はそれほど難解でもない。ただネタが『K-1』だけに格闘技に興味のある人はぜひ試して欲しい、という感じ。それにしても、ピーター・アーツは激似すぎ。



GAMEBOY

ゲームボーイギャラリー2

●任天堂●97年9月27日●アクション●3000円

ギャラリーに顔を出す楽しみが増えた

小粒ながら手軽でなつかしい宝物

ファミコンの先祖とも言える携帯ゲーム機、任天堂のゲーム&ウォッチ。1980年代初期に数多くリリースされたこの小さなゲームを4本収録したのが前作の『ゲームボーイギャラリー』だった。そして早くもその続編がリリースされる。

今回は、5タイトルを収録している。前作同様に、ゲーム&ウォッチそのままのアレンジの「むかし」モードと、マリオやヨッシーを使ったリアレンジ版「いま」モードを各ゲームで遊ぶことができる。前作と合わせて、コレクション的な価値も提供してくれる。

もちろん、今回新たに加わった楽しみ方もある。それはギャラリーだ。ゲームの進行状況に応じて、ヒントをもらったり、音楽室、ミュージアムに行くことができるようになる。ゲーム本編を進めるだけではないプラス・アルファの楽しみが味わえるわけだ。



⬆200点ごとに、スターを一つ獲得。この数に応じてギャラリーが充実する

やってみました 黙々と得点を重ねていく本編。それに加えて、ボーナスっぽい楽しみが得られるギャラリーの存在。二重の遊び方ができる作りは、良い意味で最近の任天堂のゲーム・スタイルという感じがする。

ギャラリーのやくわり

でんごんばん
ゲームのシステム上のアドバイスから、各タイトルのヒントまでを教えてくれる。役立ち情報が多いので、たびたびチェックしに行ってみよう

音楽室
獲得したスターの数が5つになったら入れるようになる場所。ゲーム内で使用されているすべての音楽を、マリオたちが目の前で演奏してくれる。

ミュージアム
スターが10個に達すると見学できるようになる、ゲーム&ウォッチの博物館。さらに10個スターを獲得するごとに新しいタイトルを見られるようになる。

プレゼント
スターを15個集めると入れる、最後のギャラリー。もう一つのゲーム&ウォッチ作品、『ボール』が遊べるようになる。さらにスターを増やし続けると・・・。

But goodies 今回のオールディーズたち

全5タイトルのゲームは、いずれも1980年代初期に注目を浴びたものばかりだ。今や忘れかけられている新鮮なアイデアに驚こう。

バーミン 1980年



「むかし」モードでは、画面下方からモグラが攻めてくる。モグラの軌道に合わせて移動して、トンカチで撃退する。「いま」モードでは、ヨッシーのたまごを狙って接近する敵を叩いて追い払おう。

パラシュート 1981年



上空のヘリコプターから兵隊たちがパラシュートを使って降りてくる。しかし海にはサメが。ボートでうまく受けとめる。「いま」モードではキャラクターによって落下速度が違うので慎重な操作が必要だ。

シェフ 1981年



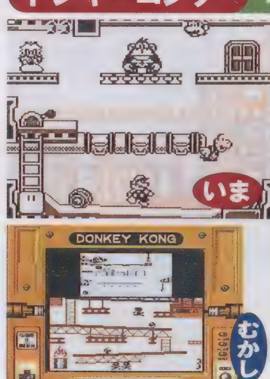
空中に投げ出された肉、魚、ソーセージなどの食べ物を床に落とさないようにフライパンで受けとめよう。「いま」モードでは、食いしんぼうのヨッシーに料理を食べさせると、ちびヨッシーを生む。高得点のチャンスだ。

ヘルメット 1981年



上から降ってくるトンカチやスパナを避けながら、隣の小屋へと移る。「いま」モードでは、主人公はマリオ。スイッチを押すとコインが出る。ただし取りすぎは禁物。歩く速度がガクンと下がってしまうからだ。

ドンキーコング 1982年



落下物に注意しながらステージ最上部にいるドンキーコングの足場を破壊して、ピーチ姫を救い出す。最上部までは、ジャンプでタルを避けながら進まねばならない。どちらのモードでも4回の攻撃が必要だ。

Jコード044415



NINTENDO64

Jリーグダイナマイトサッカー64

●イマジニア●97年9月5日発売●7500円●カートリッジ

ねじ込むだけが、シュートじゃない!

こだわりがあふれる選手とボールの動き

選手やボールの動きが重い。この作品を初めてプレイした人は、そう感じるだろう。ただしレスポンスに難があるわけではなく、動きから選手やボールの重さが伝わってくるということだ。例えばボールキープ中の選手は、後ろから走ってくる相手の選手に追いつかれるし、ボールをトラップしてもすぐには次の行動に移行できなかったりする。つまり、重さが選手やボールのアクションにリアリティを与えているわけだ。また、自分で自由にフォーメーションを設定できたり、試合中にリアルタイムで作戦を変更できるなど、戦略的な駆け引きも楽しめる。

特に派手な演出はなく、一見すると地味。しかし作品内のサッカーには、ツウを納得させるだけの説得力があるのだ。



➡ボールは実際のサッカーボールのように弾み、そして転がる

視点は2種類

視点は縦型と横型、2種類のどちらかを選択することができる。それぞれ長所が異なるので、プレイしやすい方を選択するといい。



⬆左右の距離感がつかみやすいので、センタリングも結構決まる



⬆高さが分かりやすい。浮いた球の支配率が高くなる

プロ級のアクションに注目!!



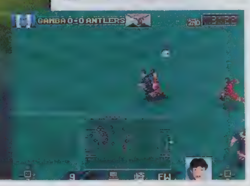

➡強引なドリブルでディフェンダーをかわし、ゴールへ向かう!



⬆浮いたボールを巡ってヘディングの応酬。どちらが勝つか!?



⬆ボールに変化をかけたセンタリングをつなげることができるか!?



⬅ヒールリフトで、華麗に抜き去る!これぞプロの技だ



⬆ディフェンダーのスライディングが直撃! サッカーは格闘技だ!?

⬇オーバーヘッドは、乱戦の中で決めるとカッコいい





⬆ゴール前にこぼれたボール目がけてダイビング。決まるか!?

やってみました

選手操作の切り替えがセミオート化されているなど、独特の操作系統となっているため、慣れるまでには時間がかかる。しかし操作に慣れてしまえば、フォーメーションを利用してシュートパターンを編み出すなど、奥深いプレイが楽しめるようになる。

戦略的なサッカーをたのしもう!

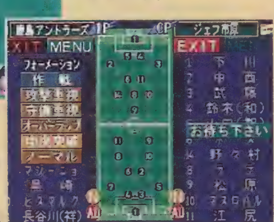
ボール目がけて動くだけじゃ、草サッカーだ。頭脳を使ってこそ、プロと呼べる!

状況に応じて作戦を変更せよ

フォーメーションとは別に戦略的な要素として、試合中に作戦を変更することができる。例えば、「守備重視」にしておいて自軍ゴール前で相手のボールを奪ったら、「オーバーラップ」して一気に攻めるなんてことも可能。試合中の監督の気分も体験できるだろう。



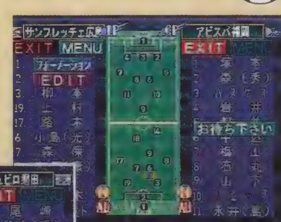
⬆試合中の作戦変更は十字キーで行う。慣れるまでが難しいかも



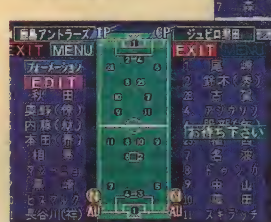
➡作戦は全5種類。試合前に基本の作戦を立てておくこともできる

自分好みのフォーメーションを組め!

試合前には、フォーメーションを設定することができる。本作では、一般的なサッカーゲームと同じく、「3—4—3」などのフォーメーションが用意されているが、それだけでなく選手を自由に配置することも可能だ。想像力を働かせて、いろんな布陣を考えよう。



⬆自分の得意なシュートパターンに持っていける布陣を敷こう



⬅ムチャなフォーメーションは、当然ながら実用的ではない

Jコード062898

スーパーロボット大戦F

シミュレーションRPG／バンプレスト

SS　97年9月25日　6800円

やってみました　攻略の手ごたえやファン向けの演出などがパワーアップ、シリーズの集大成的な作品となっている。

シミュレーションファンもアニメファンも納得！究極の『ロボット大戦』が登場

■マジンガーZからエヴァまで

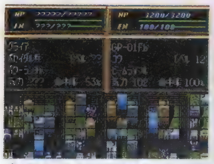
アニメに登場したロボット軍団が結集して、襲い来る敵に立ち向かう『スーパーロボット大戦』シリーズ。その最新作が、サターンに初見参。今回も、それぞれ特性が異なるロボットをマップ上に配置し、敵ロボットを撃破していく戦略性と、戦闘を重ねてパイロットを成長させていくロールプレイング的なプレイ感を楽しむことができる。なお基本スタイルは、『第4次スーパーロボット大戦』を踏襲。ただし一部のユニットが入れ替わっており、『新世紀エヴァンゲリオン』、『トップをねらえ！』、『機動武闘伝Gガンダム』、『新機動戦記ガンダムW』に登場したロボットやキャラクターが、新たに参戦する。

■ファンの心を捉える演出

本作で特に強化されているのは、演出面だ。今回は戦闘シーンですべてのパイロットがしゃべる他、イベントで再現される名セリフにも声優を起用している。また、BGMや効果音も限りなくオリジナルに近い。さらにロボットの発進シーンは、原作アニメのシーンをムービーで再生している。つまり、原作の雰囲気やテイストがより忠実に再現されているわけだ。ファンならば、主題歌やセリフを口ずさみながらプレイしてしまうはず。

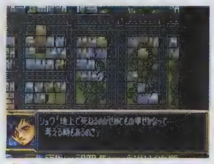
なお今回は、基本的なシステムは変わっていない。精神コマンドの種類や消費量が変更されたり、特定の敵ユニットを倒したときに強化パーツが手に入るなど、細かい改良が施されている程度だ。ただ、こういった変更点が微妙にゲームバランスに影響を与えており、難易度はこれまでのシリーズと比べるとやや高め。攻略する手ごたえを感じることができる。


➡ムービーで流れる、マジンガーZの発進シーンは懐かしくて泣けてくる


⬆読み込み時間は短く、快適にプレイできる


⬆精神コマンドは、戦略的に使う必要がある


⬆今回のユニット及び武器の改造は、5段階まで


⬆名セリフは音声で再現。アニメを見ているよう!?



⬆今回はすべてのパイロットがしゃべる。アニメを見ていた頃の記憶が蘇る

●CD-ROM●パワーメモリー推奨

ゲーム川柳

マイバイク　名前はもちろん　ジェットそば（カブライダーG）

Jコード050849

My Dream ～On Airが待てなくて～

シミュレーション／日本クリエイト

SS　97年9月18日　6800円

やってみました　育成の自由度と、手間のかかり具合がベストバランスで融合されている。豊富なイベントも◎！

個性豊かで手間のかかる、将来有望な声優の卵を影ながらバックアップ！

■声優の卵を追っかけ取材！

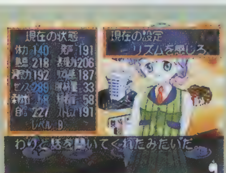
OVAやゲーム、ラジオ、CDなど幅広く活躍し、今大人気の職業「声優」。この声優を目指して、養成所に通う女の子を育成するシミュレーションが、この作品だ。プレイヤーの役回りは声優雑誌の記者で、とある声優オーディションで合格した、8人の女の子の成長を取材している。この取材を行いつつ、彼女達を影ながらバックアップして、人気声優に育て上げていくのが目的だ。

■能力を育てて、人気も上げて…

ゲームの進行は、1週間の取材スケジュールを決定して、行く先々で出会った女の子のパラメーターを確認し、アドバイスなどで数値調節を図っていくスタイルだ。しかし取材する8人のコはみんな個性的で、タカビーだったり、のんびり屋だったり、なかなか思ったとおりに育ってくれない。信頼されていなければ、助言を無視されることもあるほどなのだ。

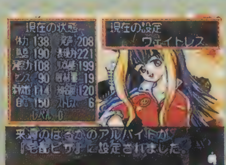
また彼女達の能力値を上げたとしても、人気そのものの向上にはつながらない。これには「取材量」という数値を消費して、雑誌に載せてあげたり、業界人に売り込んで対応しなければならない。これらの対応を8人全員に行うのはなかなか大変だが、手間がかかるほど、育てがいがあるというモノ。用意されているイベントもかなり豊富なので、じっくり腰を据えてプレイできる作品だ。

いろいろな形で彼女達をバックアップ



声優面への助言

演技やリズム感など、養成所で学ぶ要素について助言。一番ノーマルな育成だが、ストレスも溜まりやすいので、たまに休ませてあげよう。



アルバイトの薦め

養成所の授業だけではなく、アルバイトで社会勉強することも大事。熱意やセンスなどの要素を育成できるが、無理のある仕事は避けるように。



情報を提供しよう

知名度を上げるには、雑誌掲載以外にも、先輩声優のイベント手伝いや、コンテスト参加などがある。これらの情報はドンドン提供してあげよう。



➡3つのキャストから好きな人を選べる



➡取材量で雑誌掲載の機会が左右される



⬆合宿旅行や、突然のアフレコなど、イベントは豊富に用意されている

●CD-ROM2枚組

Jコード037010

卒業S

育成シミュレーション／NECインターチャネル

SS　97年 9月 25日　6800円

やってみました　修飾的な要素は増えたが、基本は変わらず。作風はシンプルで、淡々としたプレイ感だ。

美少女育成シミュレーションの先駆け。『卒業』がパワーアップして復活!!

■元祖『卒業』、久々の復活

パソコンでリリースされ、現在の育成シミュレーションの草分けとも言える作品となった『卒業』。その続編にあたる『卒業Ⅱ』と違い、コンシューマ機にはあまり移植されていなかったこのタイトルが、追加要素も加わってサターンに再デビューする。基本部分はオリジナルと変わらないものの、ビジュアルやイベントシーンなどが追加されているのが特徴だ。それ以外にも、操作性が向上されていたり、ウィンドウが見やすくなっているなどのマイナーチェンジが行われている。全体的にボリュームアップされた作品と言える。



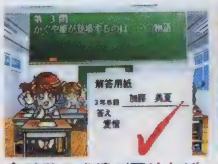
➡教え子はいずれも個性的。体質に合った育成を心がけなくてはならない

指導できるのは１人だけ よく考えて育てよう

最近の育成シミュレーションとはやや毛色が異なるのが、１度にすべてのキャラクターのスケジュールを決められない点。５人の中の１人だけはプレイヤーが決められるが、それ以外のキャラクターは勝手に決めた行動を取ってしまう。それだけに、パラメーターの上がり下がりの管理は大変。すべての教え子に、まんべんなく指導が行き渡るようにしなくてはならないのだ。

■5人5色の美少女を育成

プレイヤーの役割は女子高の教師。５人の教え子のスケジュールを管理して、卒業へと導くのが目的だ。パラメーターの上がり下がりに連動して、イベントが発生したり、最終的な進路がさまざまに変化していく。しっかり管理して、バランスよく育てていかねばならないのだ。試験や文化祭、体育祭といった学校行事もイベントとして盛り込まれており、飽きることなく育成を楽しませてくれる。



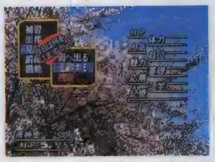
⬆試験の成績が悪ければ、卒業できないことも……



⬆行事イベントも重要。役割分担を事前に決められる



⬆描き下ろしのグラフィックも豊富に用意されている



⬆週末には、誰かが悪さをしてないか見回りもできる



⬆ちゃんと管理してないと、思わぬハプニングが発生することも!?

●CD-ROM●18歳以上推奨

ゲーム川柳

サマナーに　すでに魂　のっとられ（はやくやりたい娘）

Jコード066257

ROOMMATE 涼子 in SummerVacation

リアルタイムコミュニケーションソフト／データム・ポリスター

SS　97年 9月 25日　5800円

やってみました　少年マンガでよくある、ちょっぴり恥ずかしいロマンチックな恋愛を擬似体験できるのが楽しい。

ひとつ屋根の下で暮らす、プラトニックでラブラブな恋物語を体験する

■女の子との同居生活を擬似体験

かわいい女の子とひとつ屋根の下で過ごす、甘く切ないラブストーリー。まるでマンガかドラマのような、心ときめく生活を体験できる。今作は、今年2月14日に発売された『ROOMMATE～井上涼子～』の続編にあたる。物語的には、前作で渡米した涼子が、夏休みに1週間だけ帰国するというシチュエーションとなっている。プレイヤーは1週間というわずかな時間内で、会話をしたり一緒に外出したりと、プラトニックな同居生活を擬似体験するのだ。

■心躍るイベントが盛りだくさん

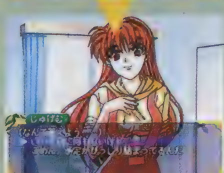
今作は期間が1週間と短い反面、その分ストーリーの内容が濃くなっている。また、夏休み期間中ということで、朝から晩までイベントが発生するのがポイント。イベントの中には、深夜に発生するものもあったりして、常に気の抜けないプレイ感が楽しい。ゲームスタイルは、自分から家の中を歩いて涼子を捜すという、能動的に進めていくタイプ。そしてプレイ中、涼子との場所や時間によってランダムで発生するイベントやミニゲームなど、ドキドキする要素が数多く盛り込まれているのだ。時間設定が短くイベントが多いので、短いサイクルで何度でも遊べるのが特徴だ。プロローグがスムーズなので、前作をプレイしていない人でもすんなりと感情移入して楽しむことができる。

こうして進む同居生活



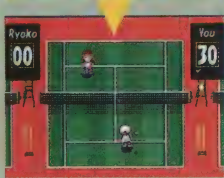
家の中をウロウロ

主人公の家は、２階建の一般的な構造の住宅。リビングやキッチン、シャワールームなど、思いのままに移動して涼子を捜しまくるのだ。



涼子との会話を楽しむ

うまく涼子と会えたら会話になる。会話の方法は選択方式で、返答によって相性度が変化するタイプだ。ときには涼子から誘ってくることもある。



イベントを満喫する

特定の時間や場所が合えばイベントが発生する。イベントはミニゲームやカラオケなど、かなり種類があるのだ。すべて見るまで止められない!?



⬆時間の進行で服装が変わるといった、細かい演出も見逃せないポイント

●CD-ROM



➡涼子と散歩するといったイベントも



➡自室でイベントを思い出す機能が追加

五劫のすり切れ　今、アーケードの『電車でGO！』が面白い。初級の山陰本線ではUFOも飛ばしたし、次は山手線か。PS版が今から楽しみだ。（キハ58系）

RONDE～輪舞曲～

Jコード066818

シミュレーションRPG／アトラス

SS　97年10月下旬　6800円

POINT イベントやムービーが充実して、演出面に力を入れている。悪魔との交渉や合体内容が幅広い。

重厚な世界観に個性的なキャラクター、仲魔システムと魅力がいっぱい！

■待望の最新作は演出力アップ！

アトラスの誇る人気ロールプレイング『女神転生』の流れを汲む、シミュレーションRPG『魔神転生』。そのシリーズ最新作が、サターンで登場する。シリーズ独特の雰囲気は健在で、今作もまたサイバー感覚あふれる近未来の東京が舞台となる。魔物に連れ去られた弟を捜しに、主人公とその友達が、魔界に足を踏み入れるのだ。戦闘はターン性で、むしろ、ストーリー面での演出の強化が本作の見どころのようだ。要所要所にイベントやムービーシーンが挿入され、ストーリーを起伏的に魅せる内容になっている。



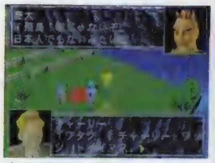
➡個性的なキャラクター陣が入れ替わり立ち替わり重厚な物語を紡ぎ出す

悪魔との交渉にはこんな特別な要素も！

多種多様な悪魔を次々に仲間にしていくのが楽しみになるのだが、交渉はただ仲間を増やすためだけにあるわけではない。特別な契約を交わすことによって、戦闘マップでのみ召喚して戦わせたり、魔法を教えてもらったりと、特別な用途も隠されているのだ。仲間を増やすことももちろん大切だが、これらの特殊要素を活用してこそ、交渉の面白味も一段と増すというものだ。

■奥の深い仲魔システム

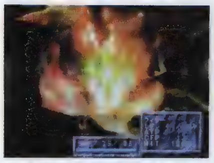
大きな楽しみとなるのが悪魔との交渉だ。戦闘後、悪魔との会話が発生することがある。ここで交渉が成立すれば、以後「仲魔」としてパーティに加わるのだ。仲魔は2身や3身合体させることで上級の悪魔を生み出すことができ、中には合体でしか登場しない悪魔も多数存在する。その他、武器や防具の材料にすることができ、この幅広い仲魔システムが、ゲームをグングンと盛り上げてくれるのだ。



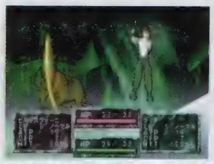
⬆戦場でも多彩にイベントが発生して飽きさせない



⬆仲魔の扱い方で、戦闘が有利にも不利にもなる



⬆全種類の悪魔を探し出すことも楽しみの1つだ



⬆戦闘では攻撃、魔法などをアニメーションで表現



⬆戦場ではユニットがコマではなく、それぞれの容姿が描かれるようになった

●CD-ROM2枚組

ブルーブレイカー　～剣よりも微笑みを～

Jコード063754

恋愛RPG／ヒューマン

SS　97年10月30日　6200円

やってみました 直接、女の子の好感度を知る方法がなく、苦労させられるのが逆に楽しい。女の子も個性的で◎。

魔王の封印と、結婚相手探し。どちらも、一筋縄じゃいきませんよ

■かつてない新機軸の恋愛ゲーム

昨年PC-FXでリリースされ、口コミで大いに話題となった『ブルーブレイカー』がサターンに登場する。ゲームのジャンルは今までになかったタイプで、恋愛シミュレーションのごとき恋愛要素と、ロールプレイングとをうまくミックスさせた目新しいものだ。

ゲームの舞台は、虚空の道と呼ばれるファンタジー世界。主人公自らが封印を解いてしまった魔王を、再び封印するというのが第1の目的となる。この冒険の過程で女の子を仲間にしていくのだが、この中から結婚相手となる子を探し出すというのが、第2の目的だ。敵と戦ってレベルを上げ、ストーリーを進行させつつもパートナーの女の子と親密になるべく努力しなければならない。一見すると無関係のような、この2つを同時に満たすのが最終目的となっており、新鮮なプレイ感覚が味わえる。

■8人＋αの女の子と結ばれよう

女の子と仲良くなるには、基本的には一緒に冒険を続けることが重要となる。ある程度女の子から好かれればイベントが発生し、アニメビジュアルが展開される。シナリオも恋愛モノのツボを押えており、感情移入できる作りになっている。また、仲間であり恋愛対象でもある女の子は8人＋αで、いずれもかなりの個性派。プレイの仕方では登場しない女の子もおり、幾度も遊び込めるのも魅力だ。



⬆イベントは多いが、基本的にはどう行動してもいい。自由度はかなり高い

●CD-ROM

仲良くなるには、何より冒険！



パーティーを編成

冒険者ギルド（組合）で仲間を決める。1人はギルド指定で、もう1人は自分で決定。女の子とは相性があり、仲が悪いと能力が一時的に下がる。



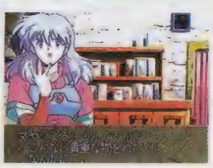
フィールドで戦闘！

国から国への移動の道すがらにモンスターが登場し、戦闘に。主人公だけでなく、女の子も戦闘でレベルが上がり、新たな技を覚えたりもする。

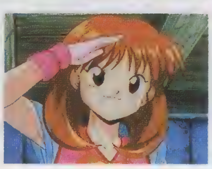


そしてイベント発生

こうして女の子と親密になったり、特定条件を満たすとイベントが発生。ふんだんに用意されたアニメビジュアルでストーリーが展開される



➡プレゼントで女の子の気をひくことも



➡アニメビジュアルの数はかなり多めだ

SATURN

ロールプレイング

ゲーム川柳

ゼノギアス　アインハンダー　オルタナティブ（チョコボも欲しい）

SATURN

アドベンチャー
格闘

Jコード061794

街

サウンドノベル／チュンソフト

SS　97年10月30日　5800円

ここが期待　複数のシナリオがザッピングによってどのように影響しあい、展開していくのか楽しみだ。

性格や抱えている問題が異なる主人公達の運命はどこかで繋がっている…

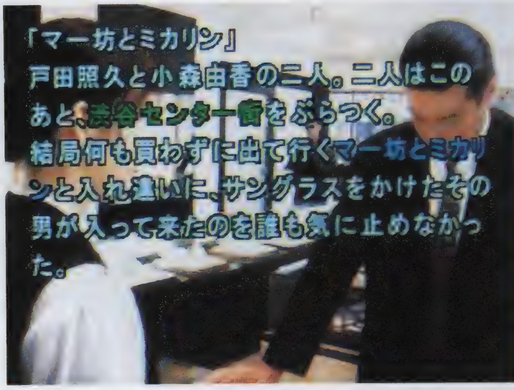
■同じ時間軸上の主人公達

『弟切草』などでおなじみのチュンソフトより、サウンドノベルシリーズの最新作『街』が登場。本作の特徴は、同じ時間軸上で動く複数の人々のストーリーを読むことができること。主人公Aが選択肢により行動したものが、主人公BやCなどのシナリオに影響を及ぼすというシステムなのだ。主人公Aの視点では分からない部分が、BやCの視点で見ると「Aのあの行動がここに繋がるのか」と謎が解けたり、新たな謎が生まれたりする。

■ザッピングの楽しさ

画面に表示されるテキスト中には、緑と青に色づけされた語句がある。緑色の語句はZAPと呼ばれ、選択すると現在のシナリオから別の主人公のシナリオにジャンプできる。シナリオの途中で「つづく」の文字が出て先に進めなくなることがあるが、この場合もZAPが有効だ。他の主人公達のシナリオ内に現れるZAPから「つづく」が出たシナリオの先にジャンプでき、続きを読むことができる。一方の青い語句はTIPと呼ばれ、選択すると語句の解説が読める。

なお主人公は、渋谷爆破予告の真相究明に乗り出すオタク刑事、雨宮桂馬。ヤクザから堅気に戻りプロポーズを決行させる牛尾政美、命がけの演技を披露する女々しい男優、馬部甚太郎など8名。それぞれがいる場所と状況を把握しながら読み進めると面白そうだ。



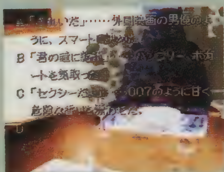
↑TIPの中にはZAPを兼ねたものがあり、別のシナリオにジャンプすることも

●CD-ROM2枚組

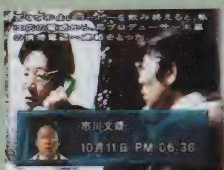
これまでのシリーズとの比較



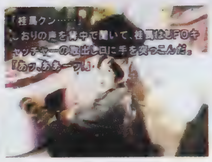
『弟切草』では…
1人の主人公が、複数の平行したストーリー間を移動する。選択肢によって、さまざまに変わる展開やその組み合わせを楽しむ形式だった。



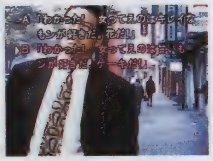
『かまいたちの夜』では…
選択肢は、おもに主人公の行動。その行動の結果という形でストーリーが展開する。つまり選択肢（自分の行動）が、新しい展開の始まりとなる。



『街』では…
基本的にストーリーは1本道。しかし選択肢によって選んだ行動が、他に登場する主人公の誰かに影響を及ぼすことでストーリーが進んでいく。



➡行き詰まっても別のシナリオで続きを



➡選択によって他人の行動に影響が出る

ゲーム川柳
国語辞書　みても人名　わからない（クロノ団長）

Jコード064491

ストリートファイターコレクション

対戦格闘／カプコン

SS　97年9月18日　5800円

やってみました　プレイ感は、アーケードそのまま。読み込み時間が気にならないところも嬉しい。

『ストリートファイターII』シリーズの3タイトルが、まとめて収録されたお得版

■3タイトル収録のお買得版

アーケードや家庭用機で、スタンダードな対戦格闘として人気を得ている『ストリートファイターII』シリーズ。その中の2タイトルと、オリジナル1タイトルの計3本を同時収録したのがこの作品だ。

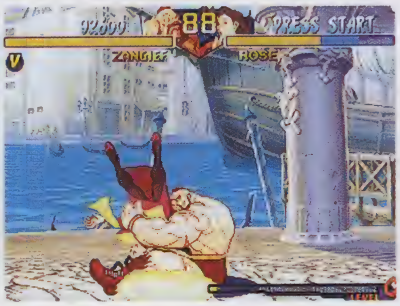
1つは、『スーパーストリートファイターII』。93年にアーケードでリリースされた作品で、『ストリートファイターII』に登場した12人に加え、新キャラクター4人が使用可能となっている。もう1つは、『スーパーストリートファイターIIX』。新たに導入された超必殺技「スーパーコンボ」システムにより、戦い方の幅がグンと広がっている。そしてあと1本は、オリジナルの『ストリートファイターZERO2'』。通常技と必殺技を組み合わせて連続技を作成する、「オリジナルコンボ」システムが取り入れられているのが特徴だ。ベースとなっているのは、アーケード版『ZERO2』。システム的には『ZERO2』と同じだが、特殊なキャラクターが使用できる他、一部のキャラクターに新技が追加されている。

■シリーズの歴史も分かる

気になる移植度の方は、ほぼ完璧。例えば『IIX』では、通常技をキャンセルしてスーパーコンボを出すタイミングはかなりシビアだったが、逆に『ZERO2'』のベースとなる『ZERO2』では、このタイミングが甘かった。こういった細かい部分も、再現されている。

そんなわけで、ファンは安心して楽しめる1本になっている。また『スーパー』以降、急速に進化していったシリーズの歴史に触れることもできる。シリーズ未体験の人は、これを機会に触れてみてはいかがだろうか。

●CD-ROM 2枚組



➡『ZERO2'』のキャラクターの中には、数パターンのバージョンを持つものも



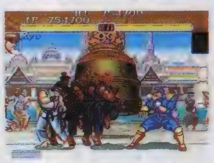
↑『ZERO2'』には、真・豪鬼とサシで戦うモードも



↑人気キャラクター、キャミィは『スーパー』で初登場



↑各タイトルのオープニングデモも、もちろん収録



↑『IIX』では、条件を満たすと最終ステージで……



↑3DOでしか楽しめなかった『IIX』。シリーズ最高傑作との声も高い

五劫のすり切れ　最近、母に「あんた、この飯野（賢治さんですよ、もちろん！）って人に似てるねぇ」と本気の口調で言われた。これって光栄な事ですよねぇ？（12星座でカニ座）

Jコード068748

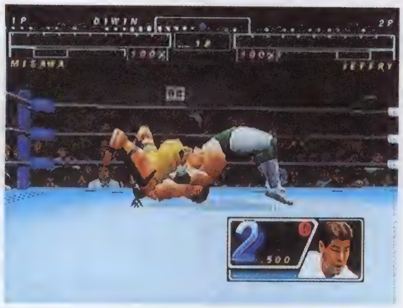
全日本プロレス FEATURING VIRTUA

対戦格闘／セガ・エンタープライゼス

SS　97年10月23日　5800円

やってみました　リアルな動きと豊富に揃った技の種類は最高。特にプロレスファンには、プレイして欲しい作品だ。

ウルフが馬場に挑戦!? リアルな動きで本物よりも熱いファイトを堪能！



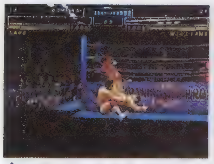
➡細かな動きもリアルに再現。三沢のスープレックスがジェフリーを襲う

■レスラーの動きを忠実に再現

旗揚げ25周年を迎え、ますます人気の全日本プロレス。本作は同団体の人気レスラー計10人が、実名で登場するプロレスゲームだ。なんと言っても凄いのは、実際に各レスラーをモーションキャプチャーしたというリアルな動き。複雑な技も、各レスラーの独特なアクションもしっかり再現されているので、ファンならばニヤリとしてしまうはずだ。さらに『バーチャファイター』シリーズのウルフとジェフリーが参戦しているのも魅力。馬場対ウルフといった夢の対決も楽しめるのだ。得意技の出し方は、タイミングでボタン入力するものと、コマンド入力の2タイプ。試合序盤ではさすがに大技はかけにくいが、闘気が上昇すれば大技のラッシュもでき、激しい攻防へと移行していくのだ。キャラクターのサイズが大きく、カメラアングルも多彩に切り変わるので迫力は満点。全日プロのファンでなくても、レベルの高い格闘ゲームとして存分に楽しむことができる。

■全日本プロレスに入団できる!?

また、既存のレスラー以外で試合を行っていく、入団モードも搭載されている。これはプレイヤーが架空のレスラーを作り、試合日程に沿って戦っていくというもの。試合に勝つことで、より多くの技を覚えるようになり、レスラーとして成長していくのだ。選手を作成する際には、さまざまな質問に答えるなど、自分の性格を反映した選手を作れるようになっている。馬場社長からのアドバイスもあるが、どう育てるかはプレイヤー次第。最終的な目標は、全日本プロレス最強の証しである三冠ベルトを奪うことだ。



⬆場外での攻撃は威力も倍増する。これは痛い！



⬆魅力的なキャラクターばかりで、好試合は必至だ



⬆ルックスも選べるので、個性的な選手が作れるぞ



⬆首や腰などにダメージが蓄積されるとピンチ！



⬆ハンセンの豪快なラリアットが馬場に炸裂！　体力ゲージが一気に減った

●CD-ROM

Jコード064718

DEAD OR ALIVE

3D対戦格闘／テクモ

SS　97年10月9日　5800円予定

やってみました　打撃、投げ、掴み技の3すくみの、読み合いが独特で、対戦プレイが特に面白い。

この格闘大会、「掴み技」を制した者だけが、勝利を掴むことができるのだ！

■勝利のカギは、「掴み技」だ！

96年アーケードで発売された、同名の3D格闘がサターンに登場する。モデル2基盤からの移植なので、移植度は申し分なく、さらに「タイムアタック」などのオリジナルモードや、オリジナルのコスチュームも追加されている。

キャラクターの操作には、方向キーとパンチ、キック、ホールドの3ボタンを使う。聞き慣れないホールドというボタンは、押すと「掴み技」という技が繰り出される。これは「相手の打撃技を掴み、いなす技」のことで、従来の格闘で言えば、当て身技に近い。キャラクターによって技の種類もさまざまだが、この技こそがこの作品の肝。「相手の攻撃リズムを崩して、自分のペースにもっていく」という利点があるので、使い方次第で戦況はコロコロ変わってくる。この「掴み技」を考慮した攻防戦は、はっきり言って「読み」の勝負になるので、ここがこの作品の醍醐味と言える。

■倒れるとリングがバクハツ!?

この他に「デンジャーゾーン」という、リング外周エリアに設けられた危険地帯も重要な要素だ。このエリアでダウンすると、爆発が起きて大ダメージを喰らってしまう。このため、緊張感あふれる攻防戦は必至というわけ。

独特の操作感を持つ「掴み技」への慣れは必要だが、全体的に駆け引き要素が強いので、特に対戦プレイにおいて盛り上がる作品だ。



⬆デンジャーゾーンでの爆発によるダメージは、けっこう大きい

●CD-ROM

打撃・投げ・掴み技の3すくみ



掴みは打撃に勝つ

相手が出した打撃を捕えるのが掴み。ボタンを押すとすぐ技が出るので、タイミングを計って出さないと暴発する。狙って出せるようになろう。



打撃は投げに勝つ

掴みは、打撃技は捕えられても、投げ技はムリ。「相手が投げにくる」、という時には、間合いの問題もあるが、一応打撃で防ぐことができる。

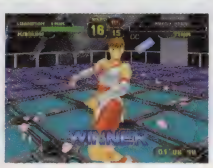


投げは掴みに勝つ

相手が掴みを出す、と読めたときには、ワンテンポ遅らせて連続技を叩き込むか、投げ技で返していく。ちなみに掴み技はガード可能である。



➡オリジナルのコスチュームも追加



➡モーションキャプチャーで動きを再現

ゲーム川柳

あいたくて　早くゲームで　あいたくて…（バーチャルキッズ）

五劫のすり切れ　「ヨーコのときめき日記」の関口さんのファンなのは僕だけではないはず!!　復活求む。（桜のともだち）

SATURN

シューティング

ボード&テーブル

Jコード052604

シルエットミラージュ

アクション／トレジャー

SS　97年9月11日　5800円

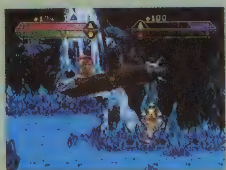
やってみました　数多いアクションを覚えるにつれて、よりテンポよく遊べるのが心地いい。何度も挑みたくなる。

赤は左で青は右？ 左右で異なる攻撃で、2種族の敵どもに対抗だ！

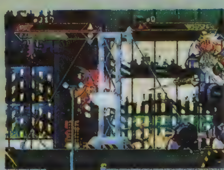
攻撃の法則を覚えよう！



異系統でダメージ！
敵の属性と異なる攻撃を加えると、直接ダメージを与えることができる。相手のヒットポイントがゼロになれば、倒したことになるのだ。



同系統で攻撃ダウン
敵と同じ属性攻撃だと、ダメージは与えられない。しかし、特殊攻撃を行うとき必要な「スピリットゲージ」が減少し、敵の攻撃を封じられる！



無属性は反射で対抗
機械のたぐいには、どちらの属性攻撃も無力。その代わり、敵の出す攻撃をうまく弾き返すことでダメージを与えることができるのだ。

絶妙の難易度に感服！

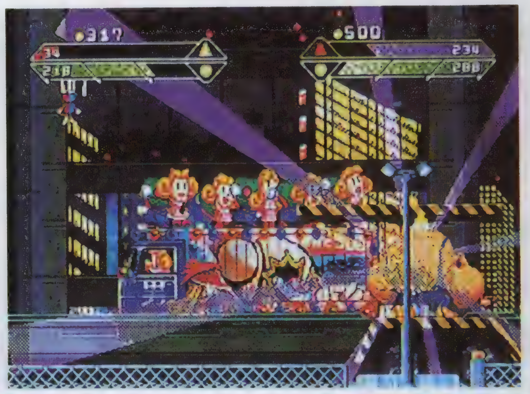
用意された多くのアクションは、身につけることで多いに役立つ。初めのうちはコツも分からず力押しでプレイしていても、徐々に攻撃のツボを理解しスマートに切り抜けられる。これがたまらなく快感なのだ。

■老舗メーカーが放つ期待作

『ガンスターヒーローズ』や『ガーディアンヒーローズ』など、細部にまでこだわりを感じさせてくれるハイレベルな2Dアクションを作り続けるトレジャー。同メーカーの最新作が、いよいよ登場する。ゲームの概要は、お家芸とも言える面クリア型の2Dアクション。「シルエット」と「ミラージュ」と呼ばれる2つの種族に分かれてしまった人類を、元に戻すために戦うというストーリーだ。このストーリー設定はゲームシステムにも関係している。敵キャラクターの種族に合わせて攻撃を加えないと、相手を倒せないようになっているのだ。プレイヤーは主人公の属性を左右の向きによって変化させ、的確に攻撃しなくてはならないので、戦略的な戦い方が要求される。

■多彩なアクションを使いこなせ

主人公がとれるアクションの多さも特筆もの。例えば相手を掴んでからの行動も投げ飛ばす、回り込む、殴ってお金を得るなど実に多様だ。また敵の中には、こちらの直接攻撃が効かない者もいる。このキャラクターに対しては敵の攻撃を跳ね返すことでダメージを与えていかねばならない。敵の攻撃はなかなか激しいが、こうした多彩なアクションを自分なりに組み立てることで、徐々に攻略の糸口が見えてくるはず。とても練り込まれた、レベルの高い2Dアクションだ。



⬆敵のドタバタぶりはかなり笑えるが、見とれてばかりじゃやられるぞ！

●CD-ROM

ゲーム川柳　最近は　フロム格闘　トゥぱずる　（サイキック闘神）

Jコード063371

カルドセプト

ボードゲーム／大宮ソフト

SS　97年10月30日　5800円

やってみました　土地のレベルを上げるだけでも頭を使うので、うまく資産が増えたときには笑いが止まらない。

手持ちのカードに知略を込めて、マップ内の土地を自分の色に染め上げろ！

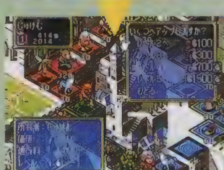
ゲーム進行はこんな感じ



カードをもらう
自分のターンになると、最初に手持ちのブックの中から1枚、カードが手に入る。その後カードを使うか、ルーレットを回して出た目分だけ進む。



マスに止まったら
空き地に止まると、クリーチャーを配置することができる。敵クリーチャーがいる場合、通行料を払うかクリーチャーを召喚、戦闘を挑むことに。



資産を増やせ
領地コマンドを使うと、そのターンで通過した自分の土地のレベルを上げることができる。ただし、レベルを上げられるのは1ターンに1箇所のみ。



➡マップを1周すると、ボーナスが入る



➡バトルは、作戦を立てて挑もう

■ボードゲーム＋トレカ?

最近ブームになっているトレーディングカードの要素を、ボードゲームに組み込んだのがこの作品だ。プレイヤーは、ダイスの出た目ぶんのマスを進んでマップを周回しつつ、空き地に手持ちのカードからクリーチャーを召喚。そこに止まった他のプレイヤーから通行料をいただくなどして、資産を増やしていくのが基本ルールとなっている。また、他のプレイヤーが自分の土地にクリーチャーを召喚すると、戦闘に突入。さまざまな効力のカードを繰り出し合うという、トレーディングカード風の戦闘を楽しむことができる。

■プレイヤーの戦略がモノを言う

この作品の醍醐味は何と言っても、知的な駆け引きだ。例えば同じエリア内の土地を占有したり、所有地のレベルを上げると通行料がアップする。このシステム1つを採ってみても、どこを拠点にするとか、どこから相手を切り崩していくかなど、さまざまな戦略が思い浮かぶ。またバトルでも、カードの使い方次第で不利な状況を覆すことができる。つまり、ダイスの出目や手に入るカードの種類など運によるところもあるが、勝つためにはプレイヤーの戦略によるところが大きいわけだ。資産を増やすコツをつかむのには慣れが必要だが、そのぶん奥は深い。じっくりと楽しめる、オトナのボードゲームだ。



⬆プレイヤーが引くカードは、手持ちのブックの中から選ばれる

●CD-ROM●マルチターミナル6／FDD対応

五劫のすり切れ　最近ファミカセを集めてて、ふと思った。ファミコンを知らない世代の子供達って不幸すぎる。かつての名作を1つも知らないんですよ。考えられます？ファミコン世代の皆様。ねぇ。（ユキ）

デザエモン2（DEZA2）

Jコード049824

シューティングコンストラクション／アテナ

SS　97年10月9日　5800円

やってみました　どんな作品も自由に作成できる充実した機能が嬉しい。ただその分、かなりの根気が必要になる。

あらゆる機能が格段に進化。どんなシューティングだってバッチリだぜ!!

■夢の横シューティングを追加！

コンストラクションソフトは数多くあるが、中でもシューティング作成においては最高峰と名高い『デザエモン』シリーズ。ゲーム中の何から何まで自分で設定できるところが魅力の作品だ。その最新作が、ファンの熱烈な要望に応え、数々の新機能を引っさげてサターンにやってきた。最大のウリと言えるのが、念願の横シューティングも作成可能になったこと。これでまた、作成する楽しみが大きく膨らむというものだ。

■このこだわりには大満足

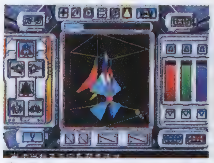
自由度の高さが格段に増しているのも見逃せないポイントだ。面数は5面から最大10面に倍増し、グラフィックは前作の16倍にも及ぶ256色が用意されている。加えて、自機の攻撃パターンやアニメ枚数、敵のサイズなども前作をはるかに上回る大容量。その他、ゲーム中のデモ画面を作れたり、BGMの曲数が増えたりと、あらゆる面でパワーアップがなされているのだ。ゲームを1本作るにも相当な労力が必要だが、苦労すればするほど、完成したときの喜びは何ものにも代え難いものがある。

気配りのきいた親切設計で初心者もOK！

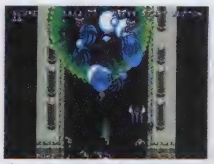
絵を描くのが苦手、という人のために用意されているのがポリゴンエディタ機能。ポリゴンのパーツを組み合わせるだけで簡単にキャラクターが作成でき、それを2D化することで自由にゲームに組み込むことができるのだ。グラフィックやBGMのサンプルも多数収録されているので、初めはこれらを利用すれば、コンストラクションの楽しみを手軽に味わうことができる。



➡縦、横シューティングともに基本的な作業は一緒なので、難しいことはない



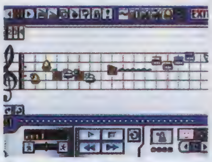
⬆ポリゴンエディタでは光源の位置まで設定可能



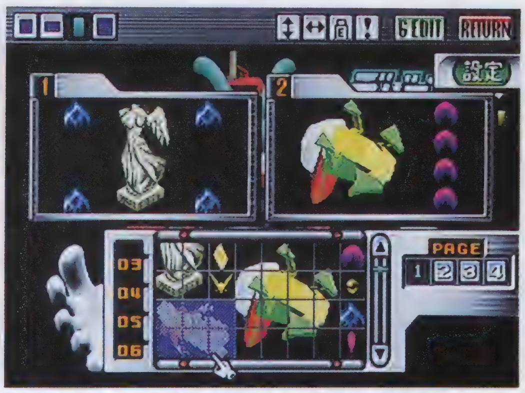
⬆まずはサンプルゲームを参考にコツをつかもう



⬆オンラインヒントのおかげで、編集作業もラクラク



⬆60種類の音色で、BGMも本格的に作曲できる



⬆試行錯誤を重ねれば、どんな作品もイメージどおりに実現できるぞ！

●CD-ROM●パワーメモリー推奨●マウス対応●マルチターミナル6対応●フロッピーディスクドライブ対応

維新の嵐

Jコード068292

シミュレーションRPG／光栄

SS　97年9月25日　6800円

やってみました　カードバトルと議論の結びつきに初めは戸惑うが、ルールさえ理解すればバトルの緊張感が面白い。

カードバトルでの議論は、歯がゆさと緊張感の連続だ

■武力じゃなく思想で日本統一

日本史上にもっとも深く刻まれた史実、明治維新。本作品は、「明治維新の戦乱」と「新時代の幕開け」の2つのシナリオを背景に、思想という観点から幕末をシミュレートするものだ。プレイヤーは、西郷隆盛や坂本龍馬、高杉晋作など12人の偉人から1人を選び、思想によって日本全国17藩の統一を目指す。全国を渡り歩いて各地の要人達を1人1人説得し、自分の思想を全国に広めることで明治維新を達成させるのだ。

■カードを駆使して心理合戦

異なる思想の持ち主を自分の思想に変えたり、同じ思想の持ち主を同志にしたりと、基本となる行動は説得。この作品の面白いところは、説得するためにカードバトルで議論を行うということだ。「学問」「武芸」などの話題カード、「主張」「反論」などの討議カード、さまざまな効果が起こる特殊カードの3種類が配られ、相手と交互に出し合って議論を進めていく。カードはランダムで配られるため、運も重要な要素になってくるのがポイントだ。相手の心理を読む瞬間が何とも言えず緊張し、戦略と運の両方が勝敗を左右する、カードバトル特有の緊迫した駆け引きを楽しめる。



⬆どんなにカード運が悪くても、機転をきかせれば必ず何とかなるはず。この臨機応変な心理戦がカードバトルの面白味だ



⬆日頃から藩校や道場で能力を高めることが先決だ



⬆説得が効かない要人は、戦闘を仕掛けて暗殺できる

●CD-ROM
●パワーメモリー対応

ウイニングポスト2 ファイナル'97

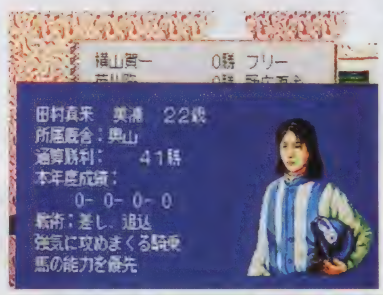
Jコード069728

競馬シミュレーション／光栄

SS　97年10月2日予定　6800円

ゲームが強化されれば、馬主の感動もまた格段とアップ！

人気の競馬シミュレーション『ウイニングポスト2 プログラム96』に、97年度の最新データを加えたシリーズ最新作。今作では岡部幸雄、横山典弘、的場均など、中央競馬25名の有名騎手が実名で登場し、今まで以上に現実味あるレースが堪能できるのだ。また、主戦騎手の成長を見守るサイドストーリーや、特別アイテムのコレクションという新要素も追加されている。この他、海外は5レース、地方は4レースが新たに追加、オープニングやグラフィックも一新されている。



⬅田村騎手を始め、女性騎手も数人実名で登場する

●CD-ROM●パワーメモリー対応

ゲーム川柳

キンファイの　アテナに惚れた　浅い秋（最古ソルジャー）

五劫のすり切れ　9月6日(土)の東京ゲームショウが、10：00～14：00まで高校生以下入場禁止だったので、アダルトゲームのイベントでもやるのかと、しばらく本気で思っていた。（門脇広海）

SATURN

シミュレーション

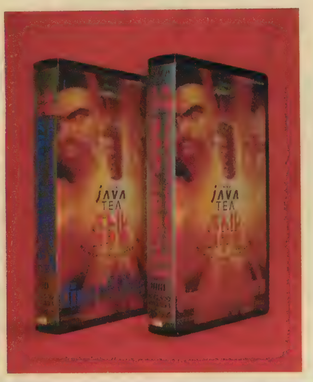
アドベンチャー

【たまに見るならこんなビデオ】
JAVA TEA　バトル甲子園
King Of Virtua Fighter 3

●東芝EMI●上巻・下巻各3500円（込）

『バーチャファイター3』決勝大会の熱気がここに

巷のアーケードで大人気の『バーチャファイター３』。全国でさまざまな大会が催されており、今年7月27日には全国各地から選抜された強者による「JAVA TEA バトル甲子園決勝大会」が開催された。その熱き戦いを上下巻に分けて収録したのが、このビデオだ。上巻では女性のみによるレディースクラスの模様を、下巻では無差別クラスの手に汗握る激闘を楽しむことができる。このビデオを研究して、テクニックを修得してみては？



➡光吉猛修氏のミニライブや前夜祭なども収録。イベントならではのお祭り的なノリも体感できる

ゲーム川柳

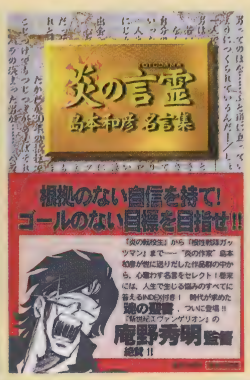
1Kの　アパート　コードの　海となり（るりるり）

【たまに読むならこんな本】
炎の言霊　島本和彦　名言集

●島本和彦　著●朝日ソノラマ●本体価格1100円

アツ～い名言の数々に、疲れた心と身体も回復!?

『炎の転校生』『逆境ナイン』などのヒット作を産み出した漫画家、島本和彦氏。この本では氏の作品の中から名言を中心に抜粋し、再構成したマンガを解説文とともに紹介。島本氏自らが書き下ろした"炎のコメント"も添えられている。男之言霊、逆境之言霊などジャンル別に全13章で構成され、各章末には名キャラクターを紹介したコラムもあり。どこを読んでもアツい言霊ばかりで、島本氏のカラーが充分すぎるほど伝わってくる１冊。



➡オビには、『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野秀明監督が本書によせたメッセージ入り

Jコード060593

DESIRE

アドベンチャー／イマディオ

SS　97年9月11日　6800円

やってみました　演出、シナリオが巧みで感情移入度が高い。謎の解明より、２人の恋の行方が気になるかも。

謎に満ちた研究施設「DESIRE」で始まるサスペンス

今年1月に発売され、好評を博した『EVE』。この作品に続く、マルチサイトアドベンチャー第2弾が本作だ。ゲームの舞台は、絶海の孤島に建つ巨大研究施設DESIRE。マスコミを完全遮断する秘密主義から、軍事研究を行っているのではと噂される謎の施設だ。この研究所を舞台に、総監督マルチナ博士の過去、記憶喪失の少女、そして殺人と次々に明るみに出る謎を追っていく。

プレイヤーの分身となって行動するのは、研究所職員のマコト、新聞記者のアルの2人。この恋人同士の、擦れ違う愛の行方も重要なテーマの1つ。互いに秘密を抱え、誤解を重ねる2人のもどかしさがプレイヤーをさらにゲームに引き込んでくれるはずだ。そしてマルチサイトアドベンチャーである本作は、まずアルを主人公にした話をプレイ。そのエンディング到達後、マコト編をプレイする。この2つの視点で別の事件を追いかけることで、DESIREに秘められた大きな謎が判明するのだ。



⬆これまでのゲームの常識を覆す美麗映像と、密度の濃い物語は大人向けの内容と言えるかも



⬆アルとマコトは恋人同士。擦れ違う２人のせつない心もぜひ堪能して欲しいところ

●CD-ROM

Jコード059935

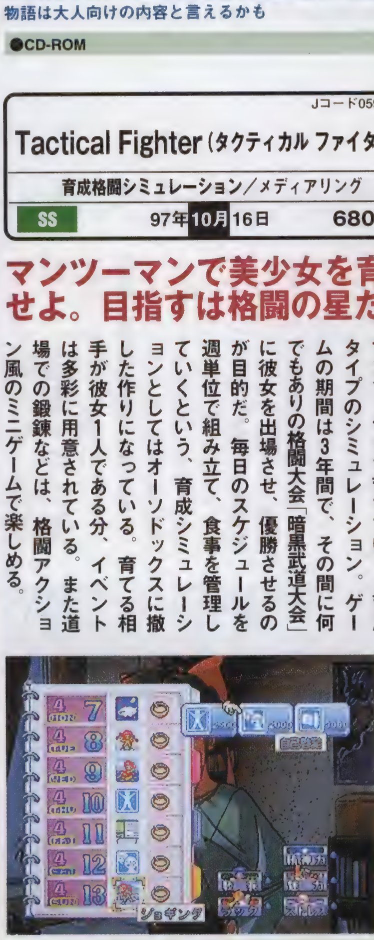
Tactical Fighter（タクティカル ファイター）

育成格闘シミュレーション／メディアリング

SS　97年10月16日　6800円

マンツーマンで美少女を育成せよ。目指すは格闘の星だ！

格闘技に青春をかける美少女をマンツーマンで育てていく、育成タイプのシミュレーション。ゲームの期間は3年間で、その間に何でもありの格闘大会「暗黒武道大会」に彼女を出場させ、優勝させるのが目的だ。毎日のスケジュールを週単位で組み立て、食事を管理していくという、育成シミュレーションとしてはオーソドックスに徹した作りになっている。育てる相手が彼女1人である分、イベントは多彩に用意されている。また道場での鍛錬などは、格闘アクション風のミニゲームで楽しめる。


⬅トレーニング以外にも、セミナーなどに通うことで技術が身に付くことも

●CD-ROM

Jコード072559

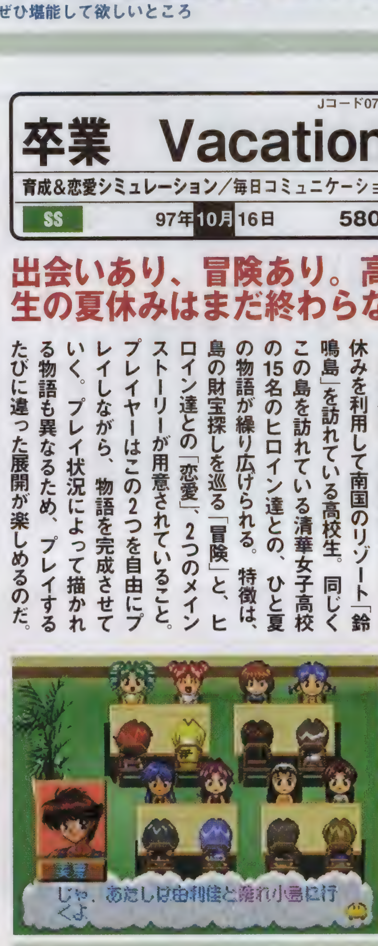
卒業　Vacation

育成&恋愛シミュレーション／毎日コミュニケーションズ

SS　97年10月16日　5800円

出会いあり、冒険あり。高校生の夏休みはまだ終わらない

待望の『卒業』シリーズ最新作がついに登場。今回の主人公は、夏休みを利用して南国のリゾート「鈴鳴島」を訪れている高校生。同じくこの島を訪れている清華女子高校の15名のヒロイン達との、ひと夏の物語が繰り広げられる。特徴は、島の財宝探しを巡る「冒険」と、ヒロイン達との「恋愛」、2つのメインストーリーが用意されていること。プレイヤーはこの2つを自由にプレイしながら、物語を完成させていく。プレイ状況によって描かれる物語も異なるため、プレイするたびに違った展開が楽しめるのだ。


⬅シリーズから12名、新ヒロインが3名登場。おなじみの声優が声をあてる

●CD-ROM

五劫のすり切れ　「天使のたまごっち」手に入れました。何だかわかんないけど、私の天使が分裂しちゃいました。どーいうこと？（うさこ）

Jコード062286

きゃんきゃんバニー・エクストラ

恋愛アドベンチャー／キッド

SS　97年10月2日　6800円

やってみました　サクサクと進むテンポのよさと、会話でのドキドキする駆け引きがうまくミックスされている。

8人の女の子との甘い恋模様を、ちょっぴりHに体験だ！

■シリーズ最多の8人が登場

パソコン版で人気を博したアドベンチャーが、PC-FX版に続いてサターンで登場。ストーリーは、七福神の神通力で女運を授けられた主人公が、街で出会う8人の女の子達と親密になるというもの。それぞれ個性的な女の子が登場し、ラブコメからマニア向けまで、幅広い物語を選択式の会話で楽しめる。またサターン版には、前作『プルミエール2』に登場した女の子、石鍋環と東山日奈緒が登場する。懐かしいだけでなく、オリジナルのストーリーが楽しめて、ボリューム感はかなり高い。

■オリジナル要素で高い充実感

サターン版にはオリジナル要素として、物語の重要シーンにアニメーションが挿入されたり、ゲームクリア後の話が楽しめるエクストラストーリーの2つが用意されている。特に後者は、登場した女の子から1人を選び、何度でも遊べてしまうのだ。もちろん、パソコン版ほど過激ではないがHシーンもあり、満足度の高い仕上がり。



↑女の子との会話は、2～3択のコマンド選択方式。返答によっては好感度が変わり、ストーリーに影響してくる



↑移動や会話などはアイコンで行う。時間の概念がないので、物語を楽しみながら自由にのびのびと遊べるのだ

●CD-ROM●18才以上推奨

Jコード068306

毛利元就～誓いの三矢～

シミュレーションRPG／光栄

SS　97年10月2日　7800円

元就の波瀾万丈な人生を、余すところなく体験しよう

細部までこだわった史実描写と、感動の人間模様が好評の歴史シミュレーション『英傑伝』シリーズ。今作は、戦国最強の謀将と謳われた、毛利元就にスポットをあてたものだ。プレイヤーは元就の幼少期から孫の輝元まで、毛利家三世代にわたって全国制覇を目指していく。ストーリーは戦闘シーンとイベントシーンの繰り返しで進行し、もちろんすべてを史実どおりに再現。「厳島の合戦」や「備中高松城包囲戦」などの名場面が続々と登場し、ファンにはたまらない内容となっている。



←イベントシーンはもちろん、戦場でも数々の人間ドラマが展開される

●CD-ROM●パワーメモリー対応

Jコード068195

怒首領蜂

シューティング／アトラス

SS　97年9月18日　5800円

やってみました　移植度は高く、弾幕だらけでも処理落ちしていない。存分にアツい弾避けを堪能することができる。

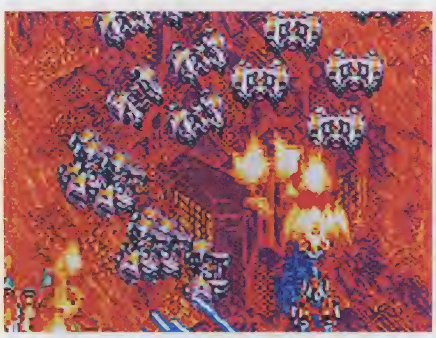
息つく暇もない緊張感！　画面一杯の弾幕をかわしきれ!!

■空前絶後の弾避けを味わえ！

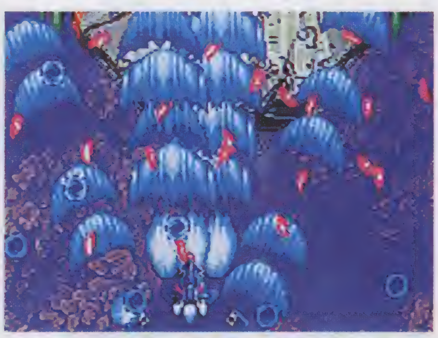
人気のシューティング『首領蜂』の続編として昨年アーケードでリリースされ、多くのシューティングファンの好評を得た『怒首領蜂（ドドンパチ）』がサターンで登場。スタイルは、とにかく弾避けがメイン。弾幕の激しさは過去のシューティングゲームの中でも随一で、それだけ派手な弾避けが存分に楽しめる。また、弾数が多い代わりに自機の当たり判定はかなり小さめなので、絶体絶命と思えてもいつの間にやら避け切ってしまうこともある。弾避けの爽快感という点では、他に並ぶものがないほどのゲームだと言えるだろう。

■目指せ連続200ヒット！

また前作で好評を得た、連続で敵を撃墜することによって、ボーナスが得られるゲットポイントシステムも進化。レーザーやボムでの連続ヒットボーナスが新導入された。派手な攻撃でどんどん敵を撃墜すると、それにつれてヒット数のメーターが上昇していくのだが、これがなんとも心地いいのだ。



↑サターン独自のモードは、オリジナルステージの追加に加えてコンティニューが無制限。安心して（？）遊べる



↑ステージは全6面×2周の構成。中盤を過ぎる頃には、人知を越えた敵弾にさらされることになるのだ

●CD-ROM

【おさら通信】

i miss you.

●コンパイル●CD-ROM＋本●サターン専用●1980円(込)

音楽とゲームが合体したお手頃価格のマガジン

パソコンで好評の『ディスクステーション』シリーズの別冊がサターンで登場。目玉は、コンパイルのTV-CFやキャンペーンソングなどを手掛けるミュージシャン、田中勝己の新曲「i miss you.」のプロモーションビデオだ。オールタイロケで収録されたダイナミックな映像が楽しめる。この他に、音をテーマにした『もぐらたたきゲーム』と『おとあわせパズル』の2本のゲームを収録。2人で対戦することもできる。



↑「i miss you.」のカラオケも収録されているので、練習にはもってこいだ

©COMPILE 1997

ゲーム川柳

夏休み　EVAとゲームで　通り過ぎ　（PESHUN）

五劫のすり切れ　ゲーム雑誌に目を通すようになって半年、以前と比べてゲームの知識が膨大に増えた。そのおかげで、数年前、母が獲得してきたUFOキャッチャーの人形がサラであると判明。知らずに客間に飾っていた我が家…。（静）

SATURN

アクション
シューティング

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

Jコード069221

アクション／セガ・エンタープライゼス

SS 97年10月23日 5800円

恐竜の視点と人間の視点。どちらも生き残りに必死！

この夏上映され大人気となった映画『ロスト・ワールド』をモチーフに、ゲーム化したのが本作だ。このソフトでは、プレイヤーが操作するキャラクターが多数あり、ステージごとに人間や恐竜のどれを操作するかが決まっている。恐竜を操作する場合は、人間のハンターの手からうまく逃げたり、闘争本能をむき出しにして戦ったり。逆に人間を操作する場合は、暴れる恐竜から武器や小道具を使って逃げたりと、アクションもまったく逆。恐竜と人間の両方の視点で楽しめるのだ。



←現在アーケードで同名の作品があるが、それとはまったく別のゲームだ

●CD-ROM

機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける

Jコード070840

シューティングアクション／バンダイ

SS 97年9月25日 6800円

やってみました　アクションが増えた分、操作も複雑になっているので、慣れが必要。ムービーは美しい。

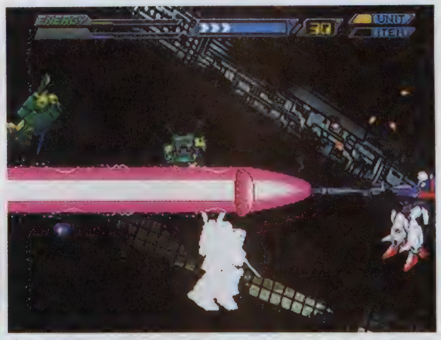
パッドにバイオセンサーを付けられたら少しは楽になるか!?

85年に放映された『機動戦士Zガンダム』のゲーム化第2弾。今年春にリリースされた前編では、原作ストーリーの中盤までをフォローしていたが、今回は最終話までの展開を再現している。作品のスタイルは、前作を踏襲。自機がいるラインだけでなく、画面の手前と奥からも敵が攻撃してくる独特のシステムや、ビームライフルで敵をロックオンして倒していくニュータイプ攻撃も健在だ。今回の自機となるのは、Zガンダム。ゲーム中でも原作と同じく、ウェーブライダーへの変形が可能な他、絶大な威力を持つハイメガランチャーも使用できる。また、ロールプレイング的な要素も追加された。敵を撃破していくと、レベルが上昇。機体の耐久力やロックオンの捕捉数などが上がり、どんどん強くなっていく。

なお基本操作は前作と同じだが、変形など新たなアクションが加わったため、やや複雑化している。前作をクリアしたプレイヤーでも、練習が必要だろう。



↑今回は、後期オープニング『水の星に愛をこめて』を筆頭に、後半の名場面のムービーが収録されている



↑敵機を撃破するごとに強くなるゼータは、エマ中尉の言葉を借りれば「人の命を吸って力にする」機体だ

●CD-ROM

ゲーム川柳

予後不良　うちの牧場　デカ墓石（さかちゃん）

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>

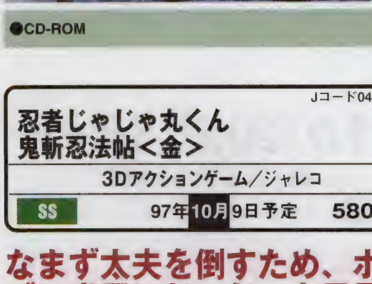
Jコード040266

3Dアクションゲーム／ジャレコ

SS 97年10月9日予定 5800円

なまず太夫を倒すため、ポリゴン世界にじゃじゃ丸君見参

97年2月に発売されたプレイステーション版に続き、今度はサターンでじゃじゃ丸君が大活躍。妖怪軍団からお城とさくら姫を取り戻すため、なまず太夫の待つ天守閣を目指して突き進む。攻撃はおなじみの手裏剣や踏みつけ、画面全体攻撃の忍術など。倒した敵の魂を取ることもできて、懐かしさを感じさせる。しかし今作は、3D視点で奥へと進むので、操作感覚はまったく別物。ボス戦の前になるとムービーが表示されるなど新しい要素も盛り沢山で、新鮮な感覚でプレイができる。



←斜め走りやバック転など、アクション要素もパワーアップしているのだ

●CD-ROM●パワーメモリー対応

レイヤーセクションII

Jコード056987

シューティング／メディアクエスト

SS 97年10月30日予定 5800円

やってみました　基本的なゲーム性はアーケード版と同じ。サターンでよくぞここまで、といった感じだ。

アーケードの名作が攻略の醍醐味を強化してサターンに登場

『レイフォース』の続編として、96年にアーケードでリリースされたシューティング『レイストーム』。そのサターン版となるのが、本作だ。アーケード版と同様、背景や敵がポリゴンで描かれており、これらが立体的に動き回るので、迫力は満点。また、レーザーや爆発などのエフェクトが美しく、演出のカッコよさを堪能することができるのも、大きな魅力だ。自機に装備されているのは、ショットとロックオンレーザーの2種類。特に後者は、敵をまとめて倒してくれるスグレモノ。このため、破壊の限りを尽くす爽快感も格別だ。

このサターン版では新たに、自機を3種類の中から選択可能となった他、1ステージ内のハイスコアを競うアタックモードが追加されている。これらの変更により、ステージを攻略する楽しみがより増していると言えるだろう。ただ細かい部分では爆発のエフェクトが粗いなど、ハードの性能上、グラフィックのクオリティはアーケード版に一歩譲っている。



↑ロックオンレーザーでまとめて敵を倒すと、得点がガンガン跳ね上がる。スコアアタックが非常にアツい



↑アーケード版の2機に加え、前作「レイヤーセクション」の自機が選択可能。それぞれ、特性が異なっている

●CD-ROM●2人プレイ可

五劫のすり切れ　「ときめきメモリアルドラマシリーズ」第3弾は伊集院レイのお話にしてほしい。本編じゃまともにお話できないし、会えないからレイファンとしてはもっとレイと接する機会がほしいのです。だからお願いです！コナミさん!! 第4弾、第5弾になっても良いですからレイのお話出して下さい！（サイラリオンR）

Jコード061905

タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版

シューティング／バンプレスト

SS　97年 9月 25日　5800円

やってみました　ファンの心をくすぐる仕掛けが満載。特に、おなじみの「カキーン！」という効果音がたまらない。

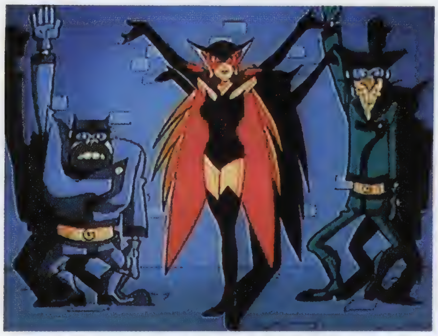
ワタシ達、今度はサターンで悪役主役よモテモテよ～

■真の主役の座は渡せない!?

現在20代の人にはなじみの深いアニメ、『タイムボカン』シリーズ。3悪トリオの掛け合い漫才や、「ブタもおだてりゃ木に登る」などの細かいギャグが冴え渡り、子供達のハートをキャッチしていた。この作品は、シリーズ最高の人気作『ヤッターマン』に登場した、ドロンボー一味が主人公のシューティングだ。そんなわけで、敵となるのは歴代の善玉達。彼らをやっつけて、真の主役が誰なのかを世に知らしめるのだ！

■演出面をさらに強化

この作品は基本的に、96年秋に発売されたプレイステーション版を踏襲しているが、演出などがパワーアップ。ボスとの対決で登場する善玉がしゃべったり、『イッパツマン』のステージが別に追加されたりと、新要素が追加されている。つまり、より一層ファンサービスが充実しているわけだ。今でもシリーズのお約束ギャグを覚えている人ならば、楽しめること間違いなし。



↑ムービーはゲームだけの描き下ろし、セリフも新録。もちろん声もそのまま。ファンにとっては心憎いサービスだ



↑歴代の悪玉トリオが乗ったマシンで戦う。それぞれ性能が違うので、よ～く考えて選択しよう

●CD-ROM

Jコード057614

御意見無用 -Anarchy in the NIPPON-

3D対戦格闘ゲーム／ケイエスエス

SS　97年10月2日予定　5800円予定

緊迫感あふれる駆け引きの醍醐味は、達人達のお墨付き！

ブンブン丸、新宿ジャッキー、池袋サラ、柏ジャフリー。本作は、格闘ゲームの鉄人として名高いこの4人を全面監修に迎え、プレイヤーの視点から作られた3D対戦格闘だ。日常感あふれる現代の日本が舞台になっていて、ヤンキーやサラリーマン、教師など、いたって現実的なヤツばかりが登場。この現実っぽさが本作の持ち味で、派手な技や演出よりも、駆け引きをじっくりと楽しむ内容となっている。ちなみにキャラクターデザインは、人気漫画『カメレオン』の加瀬あつし氏が担当している。



←キャラクターがみんな大きいので、一挙一動から迫力が伝わってくる

●CD-ROM

格闘
シューティング
スポーツ

ゲーム川柳

気合入れ　地面たたいて　ドクロ出る（1人でもゴルフ）

Jコード070718

プロ野球　グレイテストナイン'97　メークミラクル

スポーツ／セガ・エンタープライゼス

SS　97年 9月 25日　5800円

やってみました　ペナントを戦うと、ローテーションやアクシデントに悩んだりして、監督の気分が理解できる。

もう2度と訪れない97年ペナントレースの軌跡がここに！

最下位爆走中の巨人。三振しないイチロー。8月下旬から始まった、セ・パ両リーグの熾烈な首位争い……。などなど、さまざまな話題を提供してくれた、今年のプロ野球。サターンの定番野球ゲーム、『グレイテストナイン』の最新版となる本作では、そんな97年のペナントレースの模様が再現されているのが最大の特徴だ。今回新設された「1997ペナントモード」では、実際に今年のシーズン中に起きた、選手のケガや新外国人選手の登場などの出来事が発生。これによって、今年のプロ野球シーンを肌で感じることができるわけ。

基本システムは、今春に発売された『'97』を踏襲。ストライクゾーンが上下左右に4分割されており、打者はヤマを張って4カ所のうちいずれかの部分を指定。投げ込まれてくるボールを打つ、という独特のシステムを採用している。投手と打者がお互いの裏を探り合うという、駆け引きの醍醐味を味わうことができるので、野球にはうるさい人も楽しめるだろう。



↑8月下旬現在では、ベイスターズが驚異的な追い上げを見せている。ファンならばぜひとも再現してみてほしい



↑ヤマを張ったコースに球が投げ込まれると、マーカーが球の動きを追尾。あとはタイミングを合わせて打つだけ

●CD-ROM

Jコード064343

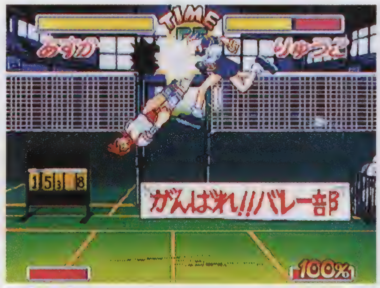
あすか120%リミテッド

格闘アクション／アスク講談社

SS　97年10月9日　5800円

今度は避け待ちナシ！　よりアグレッシブな戦いに挑め!!

女子高を舞台に各クラブの代表が予算を掛けて戦うという、格闘アクションのシリーズ最新作。すでにリリースされているプレイステーション版をベースにした作品だ。だが、キャラクターの描き直しや技の変化などが全面的になされており、プレイ感覚は大きく進化している。前作にあった多彩な要素はほぼ健在で、簡単な操作でガードキャンセルや空中連続技を駆使した派手なファイトを楽しめるのも魅力だ。また今回は避けが廃止され、積極的に攻撃することが重要となっている。



←本作は空中での連続技のウェイトが高めで、よりテクニカルに楽しめる

●CD-ROM

五劫のすり切れ　プレステのCMの最初の音、みんななんて表現しているのかな？ちなみにオレは"ブォン"、友達は"パキューン"らしい。（黒いプレステ）

SATURN

シューティング

パズル

ボード&テーブル

Jコード065226

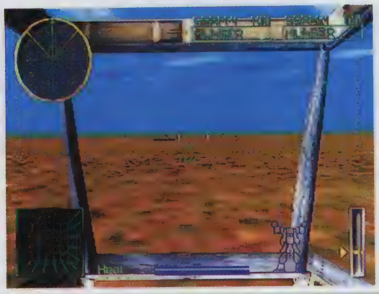
メックウォリア2

3Dシューティング・シミュレーション／バンダイビジュアル

SS　97年9月下旬　5800円

コレが操縦できたら近未来の戦争に駆り出されても大丈夫

アーケードで人気のバトルシミュレーター、『バトルテック』を題材にしているのがこの作品だ。プレイヤーは、「メック」と呼ばれる歩行兵器を操作して、数々のミッションをクリアしていく。視点は、パイロットから見た3Dタイプ。基本は、メックに搭載されている銃火器で敵機を倒すだけだが、操作はかなり複雑。また、武器を連続で使用し過ぎるとオーバーヒートするなど、メックが存在した場合に考えられることが組み込まれている。このため、近未来のシミュレータをプレイする感覚がある。



←チュートリアルで操作をマスターしてから、ミッションに出向こう

●CD-ROM
●セガ・マルチコントローラ、ミッションスティック対応

Jコード069299

全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ

アドベンチャー・パズル／ダイキ

SS　97年10月2日　4800円

やってみました　女の子との会話より、グラフィックの収集がメイン。声の演出はあまりないのがやや寂しい。

総勢35人の美少女といろんなパズルで仲良くなっちゃおう

パソコンでリリースされてきた、制服美少女のHなポーズが見られるソフト『全国制服美少女グランプリ』がゲームになってサターンに登場。ジグソーパズルや神経衰弱といった4種類のパズルをクリアし、女の子達のグラフィックを集めていくのがゲームの内容だ。1つのパズルをクリアすると、グラフィックが1枚コレクションでき、3択による会話シーンへと移行。この会話によって、次のパズルの難易度が変化したりする。

女の子と仲良くなるにはパズルのウデを磨きましょ

用意されているゲームは間違い探し、ジグソーパズル、神経衰弱、そして16パズルのようなスライドパズルの4種類。女の子は35人もいるのですべてを集めるのは大変だが、パズルは失敗しても何度も再挑戦できるため根気があればできるはず。クリアした絵はアルバムに記録でき、またある程度クリアすることによってスペシャルグラフィックも見られる。



↑パズルをクリアすれば会話シーンに。うまく話を進めればパズルの難易度が下がるが、嫌われるとゲームオーバー



↑4種類のパズルに挑戦！　どのパズルも、説明無用の分りやすいものばかり。お手つきせずに進めていくのだ

●CD-ROM●18歳以上推奨

ゲーム川柳

1/60秒（ワンフレーム）
馬場が動いた！　1ミクロン
（世羅俊）

Jコード069132

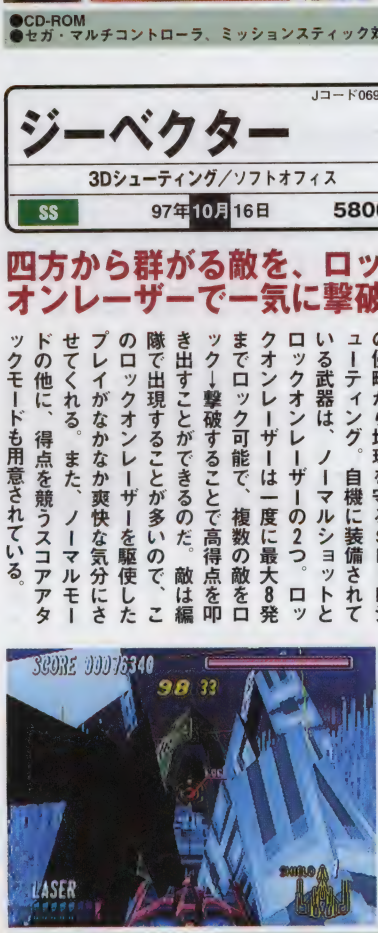
ジーベクター

3Dシューティング／ソフトオフィス

SS　97年10月16日　5800円

四方から群がる敵を、ロックオンレーザーで一気に撃破！

新型戦闘機に乗り込み、異星人の侵略から地球を守るSF3Dシューティング。自機に装備されている武器は、ノーマルショットとロックオンレーザーの2つ。ロックオンレーザーは一度に最大8発までロック可能で、複数の敵をロック→撃破することで高得点を叩き出すことができるのだ。敵は編隊で出現することが多いので、このロックオンレーザーを駆使したプレイがなかなか爽快な気分にさせてくれる。また、ノーマルモードの他に、得点を競うスコアアタックモードも用意されている。



←ステージの最後には、強力なボスが待ちかまえている

●CD-ROM

Jコード063142

デジタルピンボール　~ラスト・グラディエイターズVer.9.7

ピンボール／KAZe

SS　97年9月11日　5800円

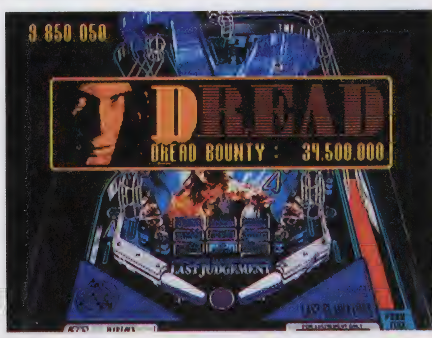
やってみました　前作より一層、ゲームを遊ぶ人の身になって考えたという親切さが伝わってくる作品だ。

他のピンボールゲームの追随を許さない名作ゲームの改良版

95年に発売され、本物のピンボールをそのまま再現していると評判だった『ラストグラディエイターズ』。その話題作に数々の改良を加えたのがこのソフトだ。今作では、ピンボールの要と言えるボールのアルゴリズムやゲームバランスを1から練り直すなど、目に見えない細かい部分が改良されている。台のレイアウトやゲームの流れに変更はないが、プログラムの見直しにより、さまざまな変化に対応できるようになっている。

バージョンアップしてこう変わった！

①ボールのアルゴリズムを一新。また、『ネクロノミコン』同様に、スペアコンペティションに対応している
②ゲームバランスが練り直され、プレイ感覚がよりリアルになっている
③ランプ通過回数、エクストラボールの残り数などの情報表示を追加
以上に挙げた3点以外にも、目には見えないが細かい改良点がいくつもあるぞ。



↑プレイ前やプレイ中に呼び出すことができる、インストラクションマニュアルも健在だ



↑前作でユーザー登録をした人は、バージョンアップ価格の3800円で購入することができる

●CD-ROM●コンビニ専売●バージョンアップ価格（登録ユーザのみ）：3800円

五劫のすり切れ　『みんなのGOLF』が面白すぎる！　だけど、ハニーに勝てないんだよねぇ。そんな僕の隣には、あと一人で全部揃う彼女が笑っている。（時間無し男）

桃太郎道中記

Jコード063673

ボードゲーム／ハドソン

SS　97年9月25日　6800円

やってみました　ゲーム性は変わってないので今回もアツい駆け引きが楽しめる。読み込み時間が短いのも嬉しい。

時代は変わっても、『桃鉄』シリーズの熱中度は不滅です！

分かりやすいルールで、子供から大人まで幅広い人気を得ている『桃太郎電鉄』シリーズ。本作は、その最新版だ。ダイスを振って全国を巡り、物件を買いつつ資産を増やしていくという簡単なルールは、もちろんそのまま。ただし今回の舞台となるのは江戸時代。これに伴い、カードの名前や各地の物件も江戸時代風にアレンジされている。また今回は、カードやイベントの数が大幅に増えた他、貧乏神のパワーアップ版「ボンビー大魔王」が強烈な嫌がらせをお見舞いする。勝負を盛り上げる仕掛けが、より一層充実しているわけだ。

ところでこのシリーズ、ルールは単純だが奥は深い。どのタイミングで物件を買うかとか、どのカードを手元に残しておくかなど、勝つためには運だけでなく実力も必要となっている。多人数でプレイすれば、アツい駆け引きが楽しめること間違いなしだ。パーティゲーム用ソフトとして最適なので、まだ未プレイの人は揃えておくといいだろう。



⬆誰かが目的地に到着すると、そこから一番離れた場所にいるプレイヤーに貧乏神がつく。これが悪夢の始まりだ!?



⬆目的地をひたすら目指すか、それとも寄り道して物件を買いあさるか？　プレイヤーの性格が、戦略に反映される

●CD-ROM

ソビエトストライク

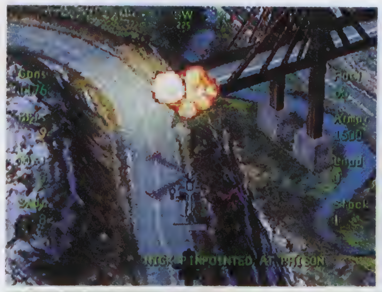
Jコード070742

戦略シミュレーション+シューティング／EAV

SS　97年9月27日　5800円

世界平和を守るため、武装ヘリコプターが大空を舞う！

世界平和を脅かす悪の組織を相手に、武装ヘリコプターで立ち向かう。5つのシナリオからなり、それぞれに用意されたいくつかのミッションを遂行していく。ミッション内容は救出や補給、破壊や支援などシチュエーションはさまざま。プレイヤーは愛機スーパーアパッチを操作して敵地へ侵入、マシンガンやミサイルを派手にぶっ放して敵施設などを破壊しまくるのだ。ただし武器や燃料には限りがあり、点在する味方施設に着陸しての補給が必要。極めて戦略性の高いシューティングなのだ。



⬅ミッション遂行中には仲間からの通信が入り、さまざまな情報が得られる

●CD-ROM●パワーメモリー対応
●アナログコントローラー、ミッションスティック対応

ゲーム川柳
ポケモンで　タメ口きいてる　小学生
（河内ぽてと）

Tactics Formula

Jコード063380

ボードゲーム／SEGA+AKI

SS　97年10月9日　5800円

やってみました　従来の３Ｄレースと違い、ライン取りやライバルカーの状況を把握することが重要となる。

アクション要素をいっさい排除。戦略性を高めたカーレース

■ボードゲームのレース

戦略性の高さが人気のモータースポーツフォーミュラグランプリ。その興奮と醍醐味をボードゲームで再現したのがこれ。３Ｄ視点のレースとは違ったアプローチで、カーレースの世界が楽しめるのだ。

ゲームのシステムは、簡単に言えばスゴロク型。ただしサイコロを振るのではなく、マシンの性能によって決まっている移動範囲内を、１ターンごとに進んで行くことになる。しかも、他車の状態やライン取りを考えて進まないと、クラッシュなどのアクシデントが発生するようになっている。

■戦略性を重視した走りを満喫

レースはアクション要素をいっさい排除し、戦略性の高い勝負が楽しめるようになっている。例えば、レース前半なら多少強引にカーブを攻めて順位を上げるとか、ライバルをブロックしながら走れるというわけだ。しかもじっくり考えて進められるので３Ｄレースが苦手な人でも安心。心ゆくまでレースの駆け引きを満喫できる。



⬆コース上に描かれた網目模様にそって移動させる。マシン性能とコース状態を把握したライン取りが重要なのだ



⬆セッティングポイントを４つのパラメーターに振り分け、コースに合った調整をマシンに施してレースに挑む

●CD-ROM●マルチターミナル6対応

Assault Rigs（アサルトリグス）

Jコード061000

3Dシューティング／ソフトバンク

SS　97年9月11日　5800円

グリグリとスピーディに駆けずり回るリグが気持ちいい！

近未来の電子世界で繰り広げられる、サイバー感覚のアクションシューティング。完全武装した戦車「リグ」に乗り込み、３Ｄで構築された迷路の中で、敵戦車との砲撃戦を展開する。そして、各ステージに点在するクリアアイテムを制限時間内に集めることが目的だ。リグは方向ボタンを押すだけで３６０度自由に動き回ることができ、いたって操作は簡単。ただし、リグはキャタピラ式ではないので滑らかに動かすには結構コツがいり、いかに軽快にリグを動かせるかがポイントとなるのだ。



⬅ところどころに落ちている強力な兵器を拾って、リグをパワーアップ！

●CD-ROM

Jコード064351

出動！ミニスカポリス(初回限定版)

パンチラゲーム&デジタル写真集／Sada Soft

SS　97年9月25日予定　6800円

お色気たっぷりのポリス達がゲームになって出動だ！

警察官に扮したグラビアモデル達が登場する、お色気満載の深夜バラエティ番組をゲーム化。車をジャンプさせて女の子のパンチラ回数を競うハイドロパンチラゲームや、パンツの色を合わせるパンチラ衰弱、番組でも人気の鑑識クイズなど、パンチラだらけのお色気ミニゲームが楽しめるのだ。この初回限定版には、サントリーのキャンペーンガールとして活躍中の七森美江が唄うオリジナルCDや、本人の声でしゃべる美江ポリス人形の、ファンにはたまらない2大特典が付いてくる。



↑番組の収録風景などが楽しめる、デジタル写真集モードもあるのだ

●CD-ROM●オリジナル音楽CD、美江ポリス人形付き

Jコード071170

Cross Romance ～恋と麻雀と花札と～

麻雀花札恋愛ADV／日本物産

SS　97年10月16日予定　6800円

麻雀大会に出場して、さまざまなロマンスを楽しもう

麻雀や花札で遊びながら恋愛シミュレーションを楽しめるソフト。主人公はひょんなことがきっかけで、出場者は女の子ばかりと噂される「高校生雀士達の祭典」に出場することになる。そこでさまざまな女の子と出会い、恋を発展させてゆくというのがストーリーだ。女の子達とは、試合の合間の自由時間に大会会場周辺を散歩していると出会うことができる。そこでどんな行動をとるかで、女の子との親密度が上がるのだ。他に総勢13名の女の子に勝利すると出現する大会モードなどがある。



←花札は大会モードでのみ遊技可能。個性豊かな彼女達の腕は確かだ

●CD-ROM

Jコード067440

スティープ・スロープ・スライダーズ

スノーボード／パック・イン・ソフト

SS　97年10月23日　5800円

高難度のエアートリックをキメて、観衆を沸かせ!!

若者を中心に熱狂的に支持されているウインタースポーツ、スノーボード。本作は、そんなスノーボードのダイナミックな世界を味わえる。プレイヤーはボーダーを操作して雪面を滑走し、ゴールを目指す。ただし、どのコースにもジャンプ台や障害物が散在していて、それらを利用したエアートリックをキメることができるのだ。このエアートリックはボタンと方向キーの組み合わせでさまざまな技に変化し、高難度の技をキメたときの爽快感は絶品。技の練習に病みつきになってしまう。



←ハーフパイプも用意。連続して技を繰り出し、トリックポイントを競う

●CD-ROM

ゲーム川柳

FFVII　いまだ作れぬ　海チョコボ（あららら）

【ゲーム食堂】

たまごっちふりかけ

●バンダイ●150円

『たまごっち』がたまご味のふりかけになって新発売。おまけとして、たまごっちのかわいいマスコットスタンプが1個ついているのだ。このスタンプは、全部で8種類。たまごっちにごはんをあげながら、いっしょに食事するのもいいんじゃない？



↑スタンプをディスプレイ用に飾ってみるのもいいかもね

【ゲーム食堂】

ぷよぷよゲームステーション

●カバヤ食品●200円

福引きやスロット、ピンボールにルーレットといったグッズに、『ぷよぷよ』のキャラクターが合体。シンプルな楽しさがあり、お祭りの露店のような雰囲気が味わえる。1箱の中には、4種類のオモチャのうち1個が入っている。組立ては簡単だ。



↑中に何が入っているのかは、丸窓を覗いて確かめよう

Jコード060402

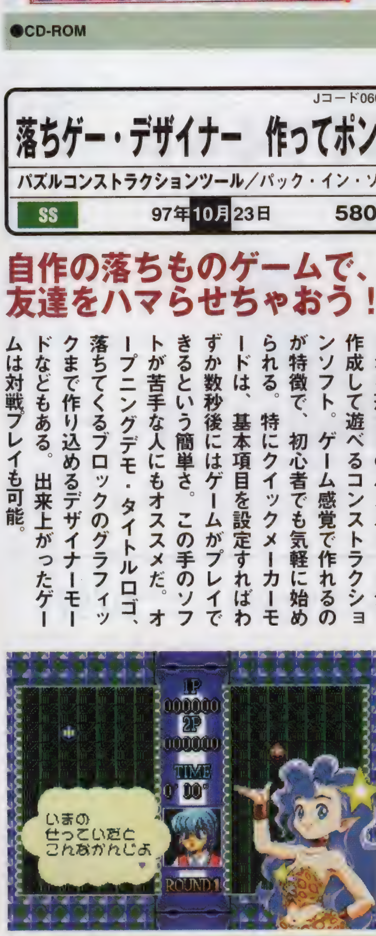
落ちゲー・デザイナー　作ってポン！

パズルコンストラクションツール／パック・イン・ソフト

SS　97年10月23日　5800円

自作の落ちものゲームで、友達をハマらせちゃおう！

『テトリス』や『ぷよぷよ』に代表される落ちものパズルを、自分で作成して遊べるコンストラクションソフト。ゲーム感覚で作れるのが特徴で、初心者でも気軽に始められる。特にクイックメーカーモードは、基本項目を設定すればわずか数秒後にはゲームがプレイできるという簡単さ。この手のソフトが苦手な人にもオススメだ。オープニングデモ・タイトルロゴ、落ちてくるブロックのグラフィックまで作り込めるデザイナーモードなどもある。出来上がったゲームは対戦プレイも可能。



←キャラクターボイスは『エヴァンゲリオン』のアスカ役・宮村優子さんが！

●CD-ROM

Jコード067342

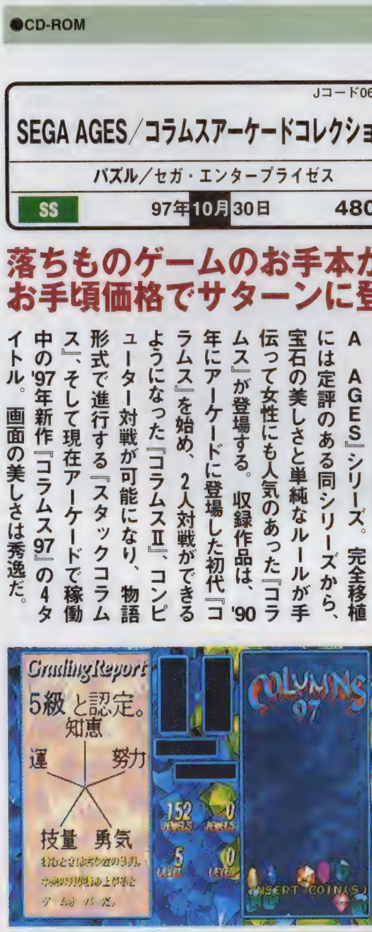
SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション

パズル／セガ・エンタープライゼス

SS　97年10月30日　4800円

落ちものゲームのお手本が、お手頃価格でサターンに登場

アーケードや家庭用で人気を博した名作ゲームを移植した『SEGA AGES』シリーズ。完全移植には定評のある同シリーズから、宝石の美しさと単純なルールが手伝って女性にも人気のあった『コラムス』が登場する。収録作品は、'90年にアーケードに登場した初代『コラムス』を始め、2人対戦ができるようになった『コラムスII』、コンピューター対戦が可能になり、物語形式で進行する『スタックコラムス』、そして現在アーケードで稼働中の'97年新作『コラムス97』の4タイトル。画面の美しさは秀逸だ。



←4作品とも基本ルールは同じだが、それぞれ個性があって新鮮

●CD-ROM

五劫のすり切れ　この間、生まれて初めて秋葉原へ行った。男・男・男…こっこれはっ！ ゲームショップめぐりをした。ハンドタオルが鼻から離れる事はついになかった…（だって汗くさ過ぎるんだもん）。夏に行った事を後悔しつつ3本ソフトをゲットした。（たくぷー）

Jコード068454

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

歴史シミュレーション／光栄

SS 97年9月11日 9800円



⬆武将や城エディット機能も追加

●CD-ROM●要パワーメモリー

群雄割拠の戦国時代。プレイヤーは戦国大名の1人となり、天下統一を目指す。今作では新たに「信長元服」「信玄上洛」の2つのオリジナルシナリオを収録。また、武将が約80人追加されている。

Jコード069949

トランスポート タイクーン

経営戦略シミュレーション／イマジニア

SS 97年10月予定 6800円予定



⬆街を活性化させることが成長へのカギ

●CD-ROM

パソコンで好評を博した経営シミュレーション。物流企業の社長となり、鉄道を中心に陸・海・空のあらゆる交通機関を設置・運営していく。100年後には、収入面でライバル会社に打ち勝つことが目標だ。

Jコード067709

仮面ライダー作戦ファイル1

データベース／東映ビデオ

SS 97年10月23日 6800円

このデータベースで勉強し、ライダー達を倒すのだァッ!!

誕生から20年以上もの間愛され続けているヒーロー、『仮面ライダー』のデータベースソフト。TV放映された初代ライダー全98話分と劇場版2本の、怪人やライダーなどのデータが収録されている。このソフト最大の特徴は、「新しい悪の組織が幹部養成用に制作したCD」というユニークなコンセプト。ユーザーは幹部候補生としてデータを分析する、という立場だ。たから「過去のデータを元に、3人の新怪人を使ってライダーを抹殺する」、悪の組織幹部としての適性シミュレーションも用意されている。



⬅ライダーの変身や必殺技のシーンは、ムービー再生。ファンには感涙もの!?

●CD-ROM

Jコード063444

道化師殺人事件 ミントン警部の捜査ファイル

ミステリーアドベンチャー／リバーヒルソフト

SS 97年10月23日 5800円



⬆パソコンでの人気作が遂に移植される

●CD-ROM

ロンドン郊外のサーカス団で起きた殺人事件を解明していく、本格ミステリーアドベンチャー。50名以上の個性豊かな人物が登場し、第2の殺人事件も発生する。ムービーで表現された美しい街並みも必見だ。

Jコード068462

三國志Ⅳ with パワーアップキット

歴史シミュレーション／光栄

SS 97年9月11日 7800円



⬆システムは従来のものと同じだ

●CD-ROM●要パワーメモリー

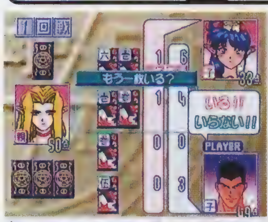
歴史イベント、武将や都市のエディット機能を追加した、『三國志Ⅳ』のパワーアップバージョン。また、曹操大反抗作戦などファンにはたまらないオリジナルシナリオが3本収録されている。

Jコード065838

エルフを狩るモノたち-花札編-

花札／アルトロン

SS 97年9月4日 6800円



⬆キャストもTV版と同じ声優陣が担当

●CD-ROM

96年にTV放映されたアニメを基にした花札ソフト。おいちょかぶなど、3種類のゲームが楽しめる。ゲームのモードは、TV版の物語に沿って対戦する「ストーリーモード」他、3種類が用意されている。

Jコード069124

ぱすてるみゅーず

サウンドアクションパズル／ソフトオフィス

SS 97年10月23日 4800円



⬆発射台の角度は3種類に変えられる

●CD-ROM

発射台から音玉を発射して消していく横視点のパズル。ルールは単純で、同じ色の音玉を3つ以上並べて消すだけ。ボタンを押す長さで発射の強さを調整するため、慣れと感覚を重視したパズルになっている。

Jコード069817

森高千里「渡良瀬橋／ララサンシャイン」

音楽マルチメディアソフト／SEGA・ORACION

SS 97年9月11日 6800円

どんどん広がっていく内容に1度や2度じゃ止められない!

森高千里の代表曲を音と映像で楽しめる音楽マルチメディアソフト。本作は単なるビデオクリップ集とは違い、インタラクティブ性を重視した作りになっている。ミニゲームをクリアすると見られるコーナーを見ると付録機能が再生できたりと、画面をクリックする楽しみがあるのだ。収録曲は「渡良瀬橋」や「素敵な誕生日」、「銀色の夢」など全12曲。ビデオクリップはもちろん、インタビューやスポットCM、メイキング映像なども満載され、ファンも納得の内容だ。



⬅最新のsoftMPEGを採用。高画質、高音質、フル画面で再生される

●CD-ROM2枚組●ムービーカード対応

Jコード066443

プラドルDISC Vol.6吉田里深

デジタル写真集／Sada Soft

SS 95年9月25日 3000円



⬆ファンにはたまらないカットばかり

●CD-ROM

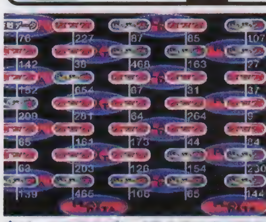
今回は、グラビアなどで人気上昇中のアイドル、吉田里深ちゃんが登場。沖縄をロケ地にした、華やかな写真が400点以上も収録されている。その他、ムービーを始めミニゲームなど盛りだくさんの内容だ。

Jコード068179

パチスロ完全攻略 ~ユニコレ'97~

パチスロシミュレーション／日本シスコン

SS 97年9月18日 6800円



⬆ボーナス間のプレイ数も見やすく表示

●CD-ROM

クランキーコンドル、ベイビーエンジェル2を始め、ユニバーサルグループの8実機を収録している。リプレイハズシモードは各機種ごとに手順を説明してくれるので、利用価値が高い。

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル
バラエティ

ゲーム川柳

趣味は何? 聞かれてゲームと なぜ言えず (まごちゃん)

五劫のすり切れ 部屋にかかってくる電話は間違いばかり。先日、やっと名指しの電話がかかってきたと思えば、「じゅげむエヴァ漬」の"使徒アンケート"。トホホ、な生活をなんとかせねば!!（サリナバチタ）

ブレス　オブ　ファイアIII

Jコード044059

ロールプレイング／カプコン

PS　97年9月11日　5800円

やってみました　ストーリーがしっかり練られている上、展開の起伏が激しく、だれることなく物語を堪能できる。

先の読めない展開に刺激たっぷりの立体マップ。最新作も楽しさ満点だ！

■素直に感動できる人間ドラマ

スーパーファミコンで好評を博してきた、カプコンの誇るロールプレイング『ブレスオブファイア』シリーズ。純粋に物語に感動できる正統派な内容が、前2作ともに多くのファンを魅了した作品だ。最新作であるこの『III』でも、主人公とヒロインの設定はおなじみのドラゴン族のリュウと、飛翼族のニーナ。人間に姿を変え、記憶を失った少年リュウが、真実を追い求めてニーナとともに成長していく姿を描いている。幼年期と青年期を通して見ることで、リュウに対する感情移入が一段と深いものになるのだ。

■刺激溢れる演出がいっぱい！

この作品をプレイしてまず目を見張るのが、プレイステーション版ならではの、美麗に構築された3Dマップだ。なだらかな山道や急な崖など、画面上の隅々に至るまで立体感ある世界が広がっている。しかも、それがただ美しいだけでなく、立体フィールドだからこその仕掛けがふんだんに凝らされているのだ。冒険の途中には、岩を蹴り落として川をせき止めたり、物陰に隠れたアイテムを見つけ出したりと、刺激的なトラップが次々に登場。さらに戦闘に突入したときは、画面切り替えなしで即4方向から敵が襲ってくる。これらの演出がいいアクセントとなって、いつもワクワクしながらの冒険が楽しめるわけだ。



⬆トラップは結構多いが、比較的やさしめなので余裕を持って挑戦できる

●CD-ROM

戦闘をアツくする新システムの数々



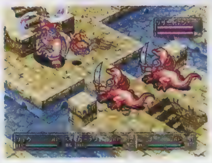
ラーニングスキル
「見切る」というコマンドを選択したときに、敵が特殊攻撃を仕掛けてきた場合、うまくいけば自分の特技として覚えることができる。



ドラゴン・ジーン
主人公に潜在的に宿るさまざまなジーンを解放することで、リュウはさまざまなタイプのドラゴンに変身することができるのだ。



エクストラターン
敵よりも素早さが大きく上回っているキャラクターは、ターン間にもう一度行動ターンが与えられる。素早さは装備次第で変化させることが可能。



➡戦闘時のアクションが凝っている



➡おなじみのミニゲームは今回も健在

ゲーム川柳
強いベガ　やっと復活　EX（プラスα）

G・O・D pure

Jコード056693

ロールプレイング／イマジニア

PS　97年10月予定　5800円予定

やってみました　複雑な謎解きやシステムなどはなく、全体的にシンプルにまとまっていて、素直な気分で遊べる。

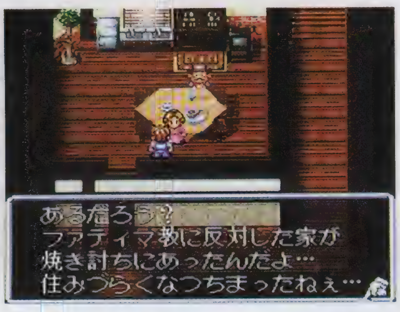
シリアスなテーマの中にあふれてる、人間くささをじっくりと感じ取ろう

■「成長」の意味を描いた物語

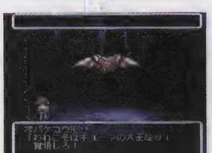
脚本に鴻上尚史、キャラクターデザインに江川達也、音楽担当にデーモン小暮と超豪華スタッフを起用したロールプレイング『G・O・D』。昨年スーパーファミコンでリリースされたこの話題作が、リメイクされてプレイステーションで登場する。ゲーム自体は前作とほぼ同内容で、近未来の荒廃した地球が舞台となる。不思議な力に目覚めた主人公が同士達を探し出し、世界中に巣くうエイリアンと戦いを繰り広げていくのだ。ストーリーは割合淡々と進むので、ややあっさり気味。SF調の物語にしては、日本を中心に冒険をするということもあり、すんなりと世界に入り込めるところが魅力だ。このプレイステーション版では、節目節目でCGムービーを挿入するなど演出面がパワーアップされ、物語を効果的に盛り上げてくれる。ちなみにこの「G・O・D」とは、GROWTH OR DEVOLUTION（進化か退化か）の略で、「人生における成長」が本作のテーマになっている。

■戦闘に幅を出す「チャクラ」

本作最大の特徴と言えるのが、サイコやチャクラといった、人間の潜在能力を軸にした独特の戦闘システムだ。サイコはレベルアップとともに自然に覚えていくが、チャクラとは脳に取り付ける装備品みたいなもの。それぞれ効力が違う7種類のチャクラを組み合わせることで、いろんな能力が使えるようになる。任意のチャクラは戦闘で育てていくことができ、どのチャクラを付けるか頭を悩ますのが楽しいのだ。いかつい男を回復のスペシャリストにしてみたり、キャラクターのタイプを自分好みに変えてしまうのも面白い。



➡主人公が訪れる各地では、実にさまざまな難事件が待ち受けている



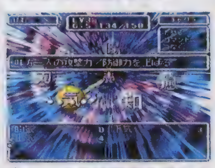
⬆江川達也デザインのモンスターはどれも個性的だ



⬆ナゴヤやコウベが登場するところが現実っぽい



⬆美麗なCGが、もの悲しい場面の雰囲気を増す



⬆チャクラは戦闘を重ねるごとに強力になっていく



⬆サイコにチャクラと、特殊能力オンパレードの派手な戦闘が展開される

●CD-ROM

五劫のすり切れ　ギャルゲーをバカにしまくっていた友人が、ある日「虹色の青春」にハマった。「『ときメモ』にハマったんやない。新種のアドベンチャーにハマったんや」という彼の談話がウソなのは、ヤツの部屋にあった虹野さんフィギュアが証明してくれた。（伊達直人）

ファイナルファンタジーVIIインターナショナル

Jコード072362

ロールプレイング／スクウェア

PS　97年10月2日　6800円

POINT　内容は日本版とほぼ同じだが、イベントや隠し要素が加えられ、遊びやすく変更されている。

日本版では味わえないパワーアップ要素を引っさげてついに上陸！

■ゲームシステムを改良

ゲーム史上に残る大ヒットロールプレイング、『ファイナルファンタジーVII』。その海外仕様版が、日本語バージョンとなって登場する。物語自体は日本版と同内容だが、さまざまなマイナーチェンジがなされている。敵と遭遇する確率は大幅にダウンした。その他、フィールドマップ上でセレクトを押すと村やダンジョンなどの出入り口が表示されたり、マテリアの付け替えが簡単になったりと、ユーザーフレンドリーにより遊びやすく改良されているのだ。

■イベント追加で新たな楽しみ

要所要所に施された新イベントの追加にも、ぜひ注目したいところだ。クラウドとティファが再会したときの出来事がゲーム後半に挿入されたり、クラウドとザックスにまつわるイベントも用意されている。これらは、ただストーリーを盛り上げるだけでなく、日本版では分かりにくかった部分を補足する形で新たに加えられているのだ。

日本版をプレイした人も、『FFVII』の世界を知り尽くしたいのなら必見の内容となっている。



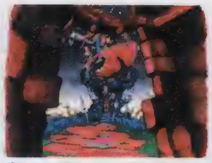
➡物語の深みを一段と演出してくれる新イベントの数々は、非常に興味津々だ

デジタル設定資料集付きの豪華パッケージ！

この『インターナショナル』には、ファンにはたまらない特典が付属される。それは、デジタル設定資料集の「パーフェクトガイド」だ。これはアイテムやマテリアを始め、キャラクターやモンスターなど、すべてのデータを網羅し、さらには未公開画や設定画といったものまで多数収録している、とても貴重な代物なのだ。『FFVII』フリークには、まさに必須のアイテムだ！



⬆日本版のセーブデータをそのまま流用可能だ



⬆コスモキャニオンの設定画も収録されている



⬆気になる召喚獣のデータも、もちろん完全網羅



⬆ミニゲームも改良され、ティファがスノボーを！



⬆あの「ウエポン」が2体追加されるなど、隠し要素が多数存在する

●CD-ROM（4枚組）

ゲーム川柳
欲しかった　ソフトが出ても　ハード違い（広末川背）

黒の剣

Jコード069183

ファンタジーRPG／シーディーブロス

PS　97年10月9日　5800円

やってみました　淡々と進むストーリーが、シビアな冒険を演出してくれる。イベントもテンポよく起こるのがいい。

演出のよさで魅せる黒竜退治の物語。ボリューム感あるストーリーで大満足だ

■謎多き少女と一流剣士の物語

神と魔を打ち滅ぼす、強大な力を持つと言われる黒竜。その神秘的な伝説が眠るクライツェン大陸を舞台に冒険が繰り広げられる。物語は主人公の少女シノブが、嵐によって乗っていた船が難破し、大陸に流れついたところから始まる。彼女の目的は、黒い剣と呼ばれる秘めた力を持つ大剣を、所持するに相応しい剣士に託すこと。しかし、この剣は伝説の黒竜に関係があるらしく、さまざまな事件に巻き込まれてしまう。プレイヤーはシノブと、彼女を助ける剣士カイエスとなり、黒竜の伝説に敢然と立ち向かっていくのだ。

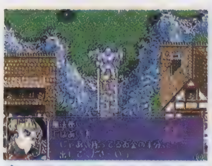
■小説のようなノリで進む物語

ゲームシステムはオーソドックスなタイプだが、ストーリーや雰囲気が淡々としていて、どことなく小説を読むように進むのが特徴的。次に何をすればいいのかが明確に示されるので、迷うことなくサクサクと進められるのだ。また、演出面でも凝っていて、シーンの要所要所で高画質のグラフィックを表示して物語を盛り上げてくれる。特に序盤での、主人公がシノブからカイエスに替わるところは必見。まるで映画のように謎を持ったまま場面が変わり、先に進もうという意欲がわいてくる巧妙な演出がなされている。全体的に見て、プレイしていると自然と作品世界へ引き込まれていく感じだ。

ゲームの難易度は比較的低め。移動中ならどこでもセーブできたり、移動するだけでHPとMPが回復したりと、かなりユーザーフレンドリーにできている。あからさまにヤバそうな場所ですかさずセーブできるので、全滅を怖がらずに安心して遊ぶことができる。



➡戦闘はシノブとカイエスの2人で行う。魔法や剣技を使って派手に戦え！



⬆一癖も二癖もありそうなキャラクターばかりが登場



⬆東方から来たシノブは、呪符による魔法を使う



⬆HPとMPは、歩いていると少しずつ回復していく



⬆剣の修行で大陸に来たカイエスは、剣技で敵を斬る



⬆イベントシーンでは、高画質グラフィックで表示。話を盛り上げてくれる

●CD-ROM

五劫のすり切れ　「ナイツ」をやり込みまくった私は、どうしても彼氏のあやつるナイツが気にくわない。ヘロヘロなんだもん。飛び方がなってない。でも、「ソニック」になると立場は逆転。彼はハイパーソニックになれたけど、私は、スーパーソニックすらなれない。くぅ今度こそクリアしてやる！（にゃいつ）

Jコード067750

バイオ ハザード ディレクターズカット

サバイバルホラー／カプコン

PS　97年9月25日　4800円

やってみました　腕前に合わせたプレイを楽しめるのがGOOD。でもやっぱり、怖いものは怖い。

運動神経が今イチのアナタも、自称ゾンビハンターのアナタも満足できます！

■大人気の作品を改良

1歩前に進むことにさえ、ためらいを感じるほど怖い。96年に発売された『バイオ ハザード』は、そんな極限のサバイバルを体験できるアドベンチャーだった。現在ではプレイステーション版とサターン版、合わせて約120万本という空前の大ヒットを飛ばしている。しかし上級者にとっては謎解きが物足りなく、逆に初心者にとっては武器の弾薬やアイテムの数が少なくて、難易度が高いと受けとられていたのも確か。そこで、幅広いユーザーが楽しめるように改良したのがこの作品だ。

■未プレイの人から超上級者まで

この『ディレクターズカット』では、3つのモードが用意されている。1つは、変更が施されていないオリジナルモード。もう1つは、入手できる弾薬数などが大幅に増えているビギナーモード。そして、アイテムの配置や登場する敵の数を変更したアレンジモードだ。いずれもストーリーは同じだが、難易度が異なっている。つまり、自分のレベルに応じたモードを選択することができるわけだ。まだプレイしたことがない人も既に極めてしまった人も、楽しむことができるだろう。

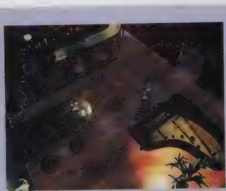
なお本作には、98年1月に発売が予定されている『バイオハザード2』の体験版も同梱。一足お先にプレイできるので、発売を待ちわびているファンは要チェックだ。



⬆アレンジモードでは、死んだ隊員がゾンビ化して襲ってくることも

●CD-ROM●「バイオハザード 2」体験版付

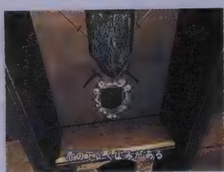
腕前に合わせてモードを選択



オリジナルモード
ストーリー展開や敵の配置は、96年に発売されたプレイステーション版と同じ。初めての人は、まずここからプレイしてみるといいだろう。



ビギナーモード
ストーリー展開はオリジナルモードと同じだが、入手できる弾薬などが多く、難易度が低い。特にアクションが苦手な人には、ありがたいモード。



アレンジモード
ストーリーは同じだが、アイテムや敵の配置は大幅に異なる。敵の数がかなり増えているので、結果として上級者向けとなっている。



➡映画的な演出で恐怖を煽ることが多い



➡視点が変更された場面も多い

ゲーム川柳
アムロにも 言うのかアスカ あんたバカぁ？（スパロボF!?）

Jコード067032

ナムコミュージアムアンコール

バラエティ／ナムコ

PS　97年10月30日　5800円

ここが期待　『Vol.4』の『アサルト』と同じように、バージョンアップ版が収録されていると、より嬉しい。

「もっと名作を楽しみたい」というアンコールに応え、あのシリーズが帰ってきた

■ファンの期待に応えて

ナムコの懐かしの名作ゲーム数本を収録し、リリースしている『ナムコミュージアム』シリーズ。各作品の再現度はもちろん完璧。昔プレイしたことがある人にはノスタルジーを、初めて触れる人には新鮮なプレイ感を与えている。これまでプレイステーションで5本がリリースされ、一応の完結を迎えているが、「まだあの作品が収録されていない！」というファンの声があるのも確か。それに後押しされるかのようにリリースされるのが、この『アンコール』だ。

■80年代後半の作品が中心

今作には、シリーズ最多の7タイトルが収録されている。王様を連れ去ろうとする風船を撃ち落とす、『キング&バルーン』。おはじき感覚で敵をフィールドから追い出す、『モトス』。砲火をかいくぐり抜けながら敵基地を爆撃していく、『スカイキッド』。悪の組織に捉えられた女性工作員の救出と組織壊滅を目指す、『ローリングサンダー』。舞台の上で、正義の変身ヒロイン「モモ」となって悪の軍団と戦う『ワンダーモモ』。石版を利用してモンスターを倒していく『ロンパーズ』。そして、『ドラゴンスピリット』の続編にあたる『ドラゴンセイバー』。

なお今回は、「初回特典スペシャルBOX」を用意。これは辞書型のボックスで、本作を含めたシリーズ全6作とメモリーカードの収納が可能となっている。



⬆今回のミュージアムのモチーフは、「宇宙船ミライヤ」だ

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック対応

学生の頃を思い出しますね



スカイキッド
豊富な隠しフィーチャー捜しに熱中していた人も多いはず。ちなみに2人プレイでは、背後から撃って相手の邪魔をするのが楽しかったりする。



ローリングサンダー
ライフ＋弾数制限という珍しいスタイルが印象に残る。でも敵のパンチ一発で体力が半分減ってしまう主人公は、強いんだか弱いんだか……。



ワンダーモモ
モモちんの声が聞きたくて、コインを投入する輩が続出した。マニア道を極めし者は、プレイ中に「ステキな夢見たお昼寝タイム〜」と口ずさむ。



➡なんと！ 筐体の中まで覗ける



➡オープニングムービーも健在だ

五劫のすり切れ
エレガント系でキメている女子のみなさん、あの青年（または少年）たちに混じってゲームを買うコツをぜひ教えて下さい。私はいつもくじけてお店に入れません…。（場違いな女）

Jコード062961

My Dream ～On Airが待てなくて～

シミュレーション／日本クリエイト

PS 97年9月18日 6800円

やってみました 手間はかかるが、その分育てがいがある。豊富なイベントで飽きさせないこともポイント高し。

声優目指して頑張る女の子に、エールを送ってあげよう

■声優志望の8人のコを追跡取材

この『My Dream』は、声優を目指す女の子を育成するシミュレーション。プレイヤーは声優雑誌の記者という役回りで、あるオーディションで合格した8人の女の子を追いかけて、その成長ぶりを取材している。と同時に、彼女達を影ながらバックアップし、アドバイスや情報を与えて人気声優へと育成していくのだ。

ゲームスタイルとしては、1週間単位でどこへ行くかというスケジュールを決定。その行く先々で出会ったコのパラメータを確認し、状況にあわせてアドバイスなどで数値を調節していく方式になる。

■いいコなら世話ないんだが…

育てる女の子はミーハーだったり、病弱だったり、元不良だったりと、8人とも実に個性豊か。だからなかなかこちらの思ったとおりに育ってくれない。1人のコにかかりっきりになっていたら、いつのまにか他のコのパラメータがおかしくなっている、なんてことはザラ。コミュニケーションが足りなければ、アドバイスさえ聞いてくれないこともある。確かに手間はかかるのだが、育てたなりのイベントも豊富に発生するので、育てがいも十二分。じっくりとかまえてプレイできる良作だ。



⬆学芸会や合宿以外のイベントも豊富。信頼されないと発生しないイベントも多いので。コミュニケーションはマメに行おう



⬆取材して雑誌に掲載されれば知名度が大幅アップ！


⬆3つのキャストから、好きな声を選べるのも特徴だ

●CD-ROM2枚組

Jコード053082

バトルバグス

バトルシミュレーション／マニング/QMCC

PS 97年9月18日 5800円

おやつを奪うには戦略が必要 虫を率いて任務を遂行せよ！

かわいい虫達を指揮して、多彩なミッションをこなしていくリアルタイム戦術シミュレーション。ごく普通のキッチンや庭が戦いの舞台で、与えられる指令もチーズやピザといったおやつを獲得するなど、ユニークなものばかりだ。虫達は、臭いにおいで敵をマヒさせるカメムシや、水中も移動できる攻撃力も高いゲンゴロウなど多彩なキャラクターが揃っている。画面はコミカルな雰囲気だが、手応えは十分。それぞれの特性を生かして、しっかりとした戦略を立てなくては任務は遂行できない。


⬅全部で56のステージを搭載。虫の種類も23と豊富で、戦術も多彩だ

●CD-ROM

Jコード064530

風のノータム

レジャーシミュレーション／アートディンク

PS 97年9月11日 5800円

やってみました クリアで美しい風景と、風に身を任す操縦感覚が、これまでのゲームにない楽しさを与えてくれる。

雄大で奥行きのある世界を風任せで飛ぶ熱気球の空の旅

■風を呼んで、気球を飛ばそう

熱気球を操縦して大空を旅し、ポリゴンの雄大な世界を楽しむ、新たなゲームが登場する。プレイヤーは熱気球のパイロットになって大空を飛翔しながら、さまざまなクリア条件を持つ9つのラウンドを制覇していく。操作自体は簡単で、バーナーを調節して機体の高度を調節するだけ。画面上で指示される風向きに上手に乗せて、意図する方向に飛ばしていく。刻々と変化する風を見つけながら気球の高度を調節するので、アクション性が高く夢中になる。新しさと手堅いゲーム性で、ビギナーからマニアまで楽しめるのだ。

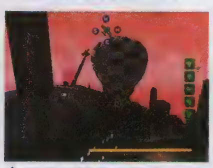
■気球だってスポーツですから

9つのラウンドをクリアするモードの他に、その練習にもなる3つの熱気球の競技を楽しむモードもある。その3つとは、地上のターゲットにマーカーを当て得点を競う「FLY IN」。3つのマーカーを地上に落としてできた三角形の大きさを競う「TRY DELTA」。そして熱気球による鬼ごっこ「WOLF HUNT」。その他にも、飛行する時刻や舞台を自由に設定できるなど、フライトを楽しく演出する機能面も充実。なんと自分の熱気球をデザインすることもできるのだ。


⬆タスクと呼ばれる熱気球の競技をクリアすることが基本だが、それを気にせず自由に飛ぶのも楽しいのだ！



⬆ゲーム全体がスタイリッシュな雰囲気を持っている


⬆時間や天候を設定して、さまざまな空を飛べるのだ

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

Jコード064572

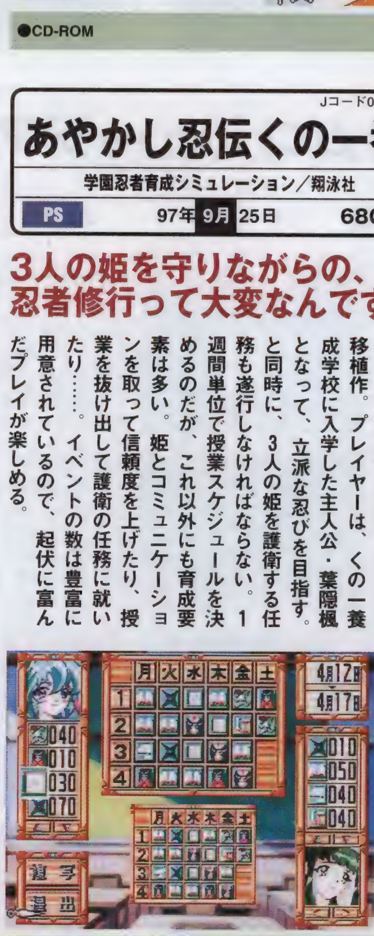
あやかし忍伝くの一番

学園忍者育成シミュレーション／翔泳社

PS 97年9月25日 6800円

3人の姫を守りながらの、忍者修行って大変なんです～

今年3月にウィンドウズで発売された、育成シミュレーションの移植作。プレイヤーは、くの一養成学校に入学した主人公・葉隠楓となって、立派な忍びを目指す。と同時に、3人の姫を護衛する任務も遂行しなければならない。1週間単位で授業スケジュールを決めるのだが、これ以外にも育成要素は多い。姫とコミュニケーションを取って信頼度を上げたり、授業を抜け出して護衛の任務に就いたり……。イベントの数は豊富に用意されているので、起伏に富んだプレイが楽しめる。


⬅姫の授業スケジュールと照らし合わせて、苦手数値を上げるのも策の1つ

●CD-ROM2枚組●メモリーカード2ブロック使用

ゲーム川柳

美少年 口説くゲームを 待ってます（野暮天戯）

Jコード069477

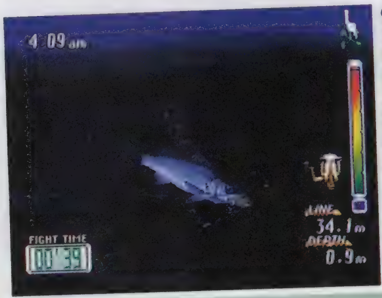
シーバスフィッシング2

釣りシミュレーション/ビクターインタラクティブソフトウェア/ビクターソフト

PS 97年9月25日 5800円

さすがはシーバス、抜群の生きの良さはまさに暴れん坊！

海の荒くれ者、スズキを対象とした、本物指向釣りソフトに続編が登場する。前作は海上からのボート釣りだったが、今回は陸上からのキャストでスズキと勝負。アマチュア、トッププロのトーナメントを勝ち抜き、最高峰のシーバスクラシックで優勝することが目標だ。このゲームでは、比較的頻繁に何らかの魚が釣れるので、ストレスを感じることはない。けれど、そう簡単には大会を勝ち抜けず、スズキ釣りのしっかりとした予備知識も必要だ。このあたりのメリハリが、この作品の魅力だ。



←現実さながらの引きの強さで、迫力のファイティングを味わせてくれる

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

Jコード053465

タクティクス オウガ

シミュレーションRPG/アートディンク

PS 97年9月25日 5800円

やってみました 読み込み時間とその回数は気になるが、全体的にはスーパーファミコン版よりも遊びやすい。

プレイ環境も良くなったし、この手を再び汚すとしますか

■シミュレーションRPGの傑作

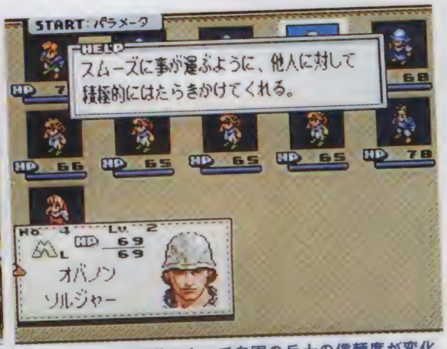
プレイヤーの好きなようにユニットを育てることができる、自由度の高さ。地形の高低差や天候、ユニット同士の相性などを取り入れた高い戦略性。そして、民族の自立と少年の成長という2つのテーマを軸に据えた、重厚なストーリー。スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPG『タクティクス オウガ』は、こういった要素が絡み合い、高い人気を得ている。本作は、そのプレイステーション版となる。

■ユーザーフレンドリーな改良点

このプレイステーション版は、システムやストーリーをそのまま再現した完全移植版だ。そしてこれに加え、戦闘中のセーブデータをロードしてもそれが消去されない他、特定のクラスチェンジの条件となる殺害数が表示されるなど、遊びやすさを追求した機能もいくつか盛り込まれている。このため機能に対するストレスを感じることなく、作品の魅力を十分に堪能することができるだろう。



↑物語は『伝説のオウガバトル』の続き。ランスロットやカノープスといった、おなじみのキャラクターも登場する



↑プレイヤーの行動によって自軍の兵士の信頼度が変化。下がりすぎると離反するという、細かいシステムもある

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

ゲーム川柳

スケルトン CD-ROMじゃ 無理だった…（沙羅曼蛇みのむし）

Jコード067563

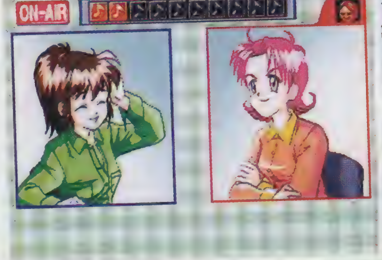
フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～

ラジオDJシミュレーション/メディアエンターテイメント

PS 97年9月25日 5800円予定

番組を生かすも殺すも、DJのトークの腕にかかっています

この作品は、ラジオ番組のDJとなって、番組を進めていくシミュレーション。プレイヤーの役回りはラジオ局の新人アナウンサーで、トーク番組の司会進行を任される。毎回お笑いタレントや、オカルト作家など個性豊かなゲストが登場するので、彼らのペースにあわせながら話題やセリフを選び、トークを盛り上げていく。番組終了時に下されるディレクターからの評価が良ければ、収録最終日に大物アイドルが登場する。彼女のご機嫌をとって、番組主題歌を唄ってもらうのが最終目標なのだ。



←トーク部分はフルボイスで進行。しっかり話を聞いて、話題を選ぼう

●CD-ROM

Jコード052388

パロウォーズ

WARシミュレーション/コナミ

PS 97年9月25日 5800円

やってみました 見た目はコミカルなのにしっかりと作り込まれ、かなり本格的な戦略が楽しめるのがポイント高い。

おふざけパロディでも、中身は本格的シミュレーションだ！

注目

■コミカルタッチな現代兵器戦略

登場する国や兵器など、すべてがパロディで作られたコミカル戦略シミュレーション。作り込みはかなり本格的で、現代兵器をモデルに再現されたユニット群や、視界による索敵範囲、移動距離を決めるZOC判定など、他の戦略シミュレーションと比べても遜色のない出来栄えだ。しかも戦争の舞台が、同社のシューティング『パロディウス』のコミカル世界なのが特徴的。兵器のビジュアルや武器の名前などが、ファンなら思わずニヤリとさせられるものばかりなのだ。このためシミュレーションにありがちな、見るからに難しそうな印象がなくとっつきやすい。

■テンポのいい柔軟な思考が特徴

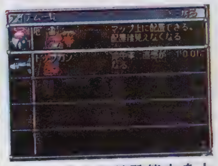
用意されているモードは、物語を楽しみながら戦い抜くシナリオと、任意の面で遊べるマップバトルの2つ。どちらもコンピュータの思考が早く、テンポよく進めることができる。その上、プレイヤー側の兵器や布陣によって戦略を変えるなど、柔軟な対応で攻めてくるので手応え十分だ。また、アイテムを装備して兵器の能力を上げたり、戦闘を有利にする特殊能力が使えたりと、プレイ感はかなりライト。まさに初心者から上級者まで幅広く楽しめると言える。



↑マップ画面では視点変更やマス目の有無、2段階の拡大縮小が可能。また、マップバトルでは4人までの対戦プレイができる



↑おなじみのキャラクター達がパロディ兵器で出撃！



↑アイテムや特殊能力を上手に使って有利に戦うのだ

●CD-ROM

五劫のすり切れ 「アーマードコア」好き、あつまれ！ SS.NETのCN.Ravenまでメール。ゲーム好きな彼女募集！ こちらも、SS.XB.にメール。（Raven）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

Jコード068535

格闘アクション／エス・エヌ・ケイ

NEO-GEO　97年9月25日　32000円

POINT 自分のプレイスタイルに合わせたゲームシステムを選べるというのが、斬新かつ画期的だ。

2つのシステムモードを引っさげ、今年もまた帰ってきた!

■毎年恒例のお祭り格闘再び!

SNKの人気キャラクターが3人1チームで闘う、毎年恒例の対戦格闘『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。この最新作では、ついに『リアルバウト餓狼伝説』からブルー・マリー、山崎竜二、ビリー・カーンが参戦する! また、草薙京の後輩や新チームなども登場し、ますますにぎやかな顔ぶれになっているのだ。

■お好みのシステムで遊べる!

今作では、2つの異なるシステムモードが用意され、最初に自分で選択する仕組みになっている。1つは、攻撃避けなど、『94』のシステムを基調としたエキストラモード。ボタン同時押しでパワー溜めができるシステムも健在だ。そしてもう1つが、『96』の緊急回避や4つのジャンプを採用したアドヴァンストモードだ。このアドヴァンストモードが今作の目玉で、攻撃を当てたり受けたりすることでパワーゲージをためる新システムを採用している。ゲージは3本までストック可能で、好きなときに超必殺技を出したりパワーマックス状態になれるというわけだ。対戦時にはお互いが別々のモードで闘うこともでき、今までとはひと味違った対戦の駆け引きを楽しむことができる。



↑ほとんどのキャラクターが2つ以上の超必殺技を持ち、その演出も前作以上にド派手。見ているだけでも飽きないぞ



↑新キャラクター達も実力、魅力ともにバツグンだ



↑背景も華やかになり、お祭り要素が一段と増した

●カートリッジ

イバラード

Jコード046957

アドベンチャー／テレビ朝日/システムサコム

PS　97年10月16日予定　5800円

夢のような幻想世界に誘われて、摩訶不思議な気分を満喫

映画『耳をすませば』の美術を担当し、その独特のセンスが注目を集めた画家の井上直久氏。この作品は、井上氏の代表作である『イバラード博物誌』を、アドベンチャーとしてゲーム化したものだ。主人公は、伝説の魔法世界「イバラード」に迷い込んだ10代の少年。プレイヤーはこの少年となり、不思議な異郷世界を歩き回ることとなる。そして、元の世界に戻る方法を見つけ出すのだ。冒険の途中には謎解きや迷路などが数多く待ち受けていて、パズル的な要素の強い内容になっている。



←幻想的な世界が果てしなく広がり、ただ散歩するだけでも楽しめそうだ

●CD-ROM

ウィズ

Jコード066966

アクピョン／ビー・ファクトリー

PS　97年9月18日　5800円

プリティな見てくれとは裏腹に、手応えはバッチリ!

ポップ調に描かれた絵柄がかわいらしい、ほのぼのアクションが登場。ウサギのマジシャン・ウィズを操ってクォータービューの迷路型ステージを駆け回り、制限時間内にゴールを目指す。基本的に回転攻撃で敵を倒していくが、ステージのあちこちにはトラップが数多く用意されている。スイッチを探して道を広げたり、オモリを引き上げて通り抜けたりと、どれもひねりが効いたものばかりだ。これらの仕掛けを、頭を使いながら1つ1つクリアしていくのが刺激的で面白い。



←操作には若干コツがいるが、慣れてしまえばテンポのよさが気持ちいい

●CD-ROM

【おさら通信】

ADVANCED POWER DoLLS2

●NECアベニュー●2718円(税抜)

暖かく、おしゃれなサウンドが心地良い

美少女＆ロボットが活躍する戦術シミュレーション、『パワードール2』のサウンドトラックだ。フュージョン調の楽曲はクオリティが高く、一般の音楽ソフトと比べても遜色ない感じ。アコースティック・ギターとヴァイオリンの調べが胸を打つ「FUTURITY」や、ボーカル入りのエンディング曲「BELIVE IN MOTIVATION」などは特に印象的だ。どこか暖かいサウンドが、心に気持ちよく響いてくる。



➡一流のスタジオミュージシャン達による、心地良い演奏を聴くことができる

【おさら通信】

『エアーズ・アドベンチャー』オリジナルサウンドトラック

●ファーストスマイル・エンタテインメント●2427円(税抜)

清らかなサウンドが冒険の「空気」を感じさせる

三枝成彰氏が音楽を手がける『エアーズ・アドベンチャー』のサントラ。テーマ曲の『STARTIN'』や『preface』などダイナミックなオーケストラ調の楽曲を、ゲーム中に流れていたそのままのアレンジで聴くことができる。壮大だけどあまり重々しくはなく、むしろさわやかな感じでちょっと新鮮。またブックレットには、キャラクターデザインの永野護氏との対談を収録。



↑タイトルの文字が印象的なジャケット。流れる雲も美しいデザインだ

ゲーム川柳

桜子ちゃん　海岸デート後　なぜ帰る!?（同級生マニア）

五劫のすり切れ　「森川君2号」のナデナデの場面のTVCMに心魅かれて買ったが、プレイしているうちに、「ナデナデしてもらいたいと思っているのは自分自身かも」と気づいてしまった…一人身の僕。（こみゅ）

PlayStation

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボードテーブル
ギャンブル
バラエティ

Jコード063045

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

A.T.カスタマイズアクション／タカラ

PS　97年10月予定　5800円

人型の凶兵器「A.T.」を駆って賭け試合に勝ち残れ！

83年にTV放映されたアニメ『装甲騎兵ボトムズ』と、その外伝小説『青の騎士 ベルゼルガ物語』をベースにした、3D視点の対戦型ロボット格闘アクション。人型兵器、ATによる賭け試合に勝ち進んでいくのが目的だ。試合は1対1で行われ、複数の武器をどう使い分けて戦うかが鍵となる。勝つと賞金がもらえ、新たなパーツや機体を購入できるのだ。こうしてストーリーモードで手に入れたパーツを組み合わせれば、自分だけのATを作ることも可能。それを対戦で使うこともできる。


←ストーリーモードを進めればさまざまな機体が手に入る。総数20体以上！

●CD-ROM●メモリーカード対応
●アナログジョイスティック対応●通信ケーブル対応

Jコード069698

PORSCHE Challenge

レーシングゲーム／SCEI

PS　97年9月25日　5800円

やってみました　実際の運転そのままの、慎重な走りが要求される。派手なレース物とは違う緊張感が味わえる。

ポルシェに命を捧げ、正確な走りでレースを勝ち抜け!!

■実際の運転感覚へのこだわり

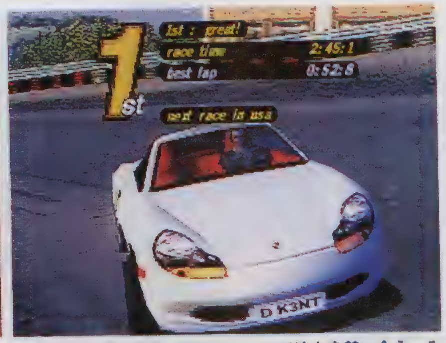
レースに参戦するマシンすべてが、ポルシェの2シーターオープンカー・ボクスターというこだわりのレースゲーム。そのこだわりようは、車の一切の挙動に始まり、本物のクラクションやギアチェンジ音をサンプリングするという本格派だ。さらに、簡単操作で大袈裟にドリフトしたりするレース物とは違い、小刻みなアクセルワークや微妙なブレーキングの技術を駆使して運転するのだ。

■6人の個性派ドライバー

このゲームのもう1つの特徴は、レースに参加する6人のドライバー達。DJやキックボクサー、モデルといったどいつも一癖ありそうな若者ばかりで、それぞれにドライビングスタイルが違う。例えばDJならハンドブレーキの使い方が上手いというように設定されており、選ぶキャラクターで運転感覚に差が生じるわけだ。プレイヤーはそんな個性派ドライバーになりきって公道を爆走、最高のポルシェ乗りを目指す。



↑コース上には植木などの障害物があり、ブツかるとその先のコースレイアウトに変化が生じるのだ



↑4つのサーキット、合計12レースで速さを競い合う。みごとチャンピオンに輝き、感動のエンディングを見よう

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用●ネジコン対応

ゲーム川柳

父徹夜　みんなのGOLF　はまりすぎ　（葛城ミサト）

Jコード064581

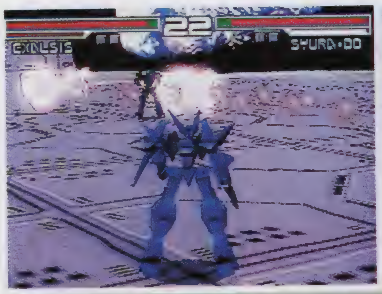
プロジェクト ガイアレイ

3D対戦ロボットアクション／翔泳社

PS　97年10月23日　5800円

6体のロボットが立体フィールドを高速で駆け抜ける！

この作品は、「ニューロンキャリア」と呼ばれるロボットを操作、3Dフィールド内で戦う対戦型のアクションだ。フィールド内を360度、自在に動き回れるのが特徴。このため、自由度の高いバトルを楽しむことができる。機体に装備されている武装は3種類。近距離と遠距離で武器が変化したり、チャージすると必殺技が使用可能になったりと、多彩な攻撃を仕掛けることができる。なおロボットデザインには、『メガゾーン23』などで一世を風靡した、アートミックが参加している。


←息もつかせぬハイスピードバトルを楽しむことができる

●CD-ROM●2人プレイ可●メモリーカード1ブロック使用
●アナログコントローラ、ジョイスティック対応

Jコード070530

マジカルドロップIII ～よくばり特大号！～

元祖アクションパズル／データイースト

PS　97年10月30日　5800円

POINT　業務用、オリジナル、おまけと、ファンサービス満点の3つのモードが搭載されていてる。

豊富なオリジナル要素が嬉しい、『マジドロ』の決定版！

■アクション性の高さがウリです

6月にサターン版が発売された『マジカルドロップIII』。プレイステーション版もついに登場。フィールド上のドロップを引き寄せ、同じ色を3つ以上揃うように投げてくっつける、アクション性の高いパズルだ。迫り来るドロップのプレッシャーと戦いながら、次々と矢継ぎ早に消していく爽快感。そして大量連鎖が可能となる、後付け連鎖の手軽さがたまらない。このゲームはパズルとしては珍しく、難しく考えず反射神経と運動神経で遊べる、そんなアクション性の高い作品なのだ。

■充実したモードで楽しめます

このプレイステーション版は、随所で大幅なパワーアップがなされている。中でもポイントは、家庭用ではネオジオ版を除き、初めて業務用の完全移植が搭載されているところ。ドロップの種類やスゴロクが忠実に再現されている他、今日の運勢が分かるワンポイント占いも完全収録されているのだ。またキャラクターの画像を見ることができるアトリエや、連鎖時のアニメーションがボイス付きで見られるスタジオなど、ファンサービス満点のおまけも充実。全体的にボリュームアップしているので、お得感はかなり高い。



↑業務用とプレイステーション版では、ルールのまったく違うスゴロクモード。今作ではその両方を楽しむことができるのだ


↑オープニングはアニメーションになってます


↑デザイナー描き下ろしのおまけ画像は100点以上

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用
●コンビニ専売

五劫のすり切れ　この間、とあるゲーム屋にPSのときめきメモリアル限定版が売っていたので、さっそく買ってもらいました。だんなにねっ。ありがとうひろちゃん。（リサる）

サイキックフォースパズル大戦

Jコード067601

パズル／タイトー

PS　97年10月2日予定　5800円

やってみました　単純にパズルを楽しむ他にも、1人用のボーナス画像を見たいがために繰り返し遊んでしまう。

超能力の代わりに泡を使い、ライバルとパズルで対戦だ！

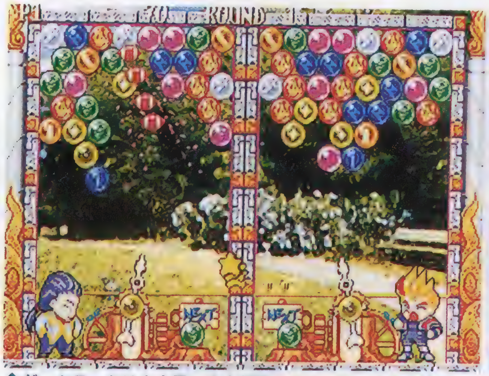
■今度はパズルで対戦なのだ

『サイキックフォース』の魅力的なキャラクターが登場するパズル。基本システムは同社の人気パズルシリーズ、『パズルボブル』を使用している。このパズルの特徴は、射出角度や反射角度を見切って泡を撃ち出し、天井に張りついた泡にくっつけて3つ以上消すことにある。連鎖消しといった、難しく考える複雑な要素がなく、誰にでも手軽に楽しめるのが特徴だ。また、狙いどおりに泡を飛ばし、大量に消したときの爽快感が格別。初心者でも楽しめるパズルなのだ。

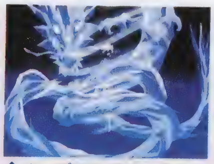
■ファンに嬉しい要素が目白押し

もちろん、『サイキックフォース』のキャラクターがただ登場するだけじゃない。例えば3つあるゲームモードのうち、1人用では1面クリアするごとにボーナスグラフィックが表示される。そしてゲームクリア後にアルバムモードで、いつでも閲覧可能になる嬉しいオマケ付きなのだ。他にもオリジナルのオープニングとエンディングや、物語を楽しみながら遊べるストーリーモードなど魅力満載だ。

初回特典として、留守番電話のメッセージやBGMなどが楽しめるプレミアムCDが付属されるのも嬉しい。これだけでもお買得感がかなり高い作品だ。



↑ゲームモードは1人用、2人対戦、ストーリーの3つを用意。デフォルメされたキャラクターが登場してパズルに挑戦するぞ



↑オープニングでは影山ヒロノブ氏が熱唱する



↑ファン必見のボーナス画像は、すべて描き下ろし

●CD-ROM 2枚組

STARWINDER

Jコード064386

3DレースSTG／J・ウイング

PS　97年9月25日　4800円予定

宇宙をステージに、奇想天外な無重力コースを滑走せよ

未来世界を舞台に、宇宙船で繰り広げる3D視点のレース。コースのレイアウトは、チューブ状になっているものが多く、上下左右にうねるコースの中を巧みに突き進んでいかねばならない。自機の移動には慣性が少なく、またスピードも速いため、テクニカルにコースを攻めるというよりは、スピードに身を任せて爽快に走るという感じだ。また自機は武器を搭載しているので、敵機を撃墜することもできる。41のコースが用意されておりレースに勝ち進むにつれ、新たな機体が使えたりもする。



←自機の弾数は制限があるが、弾数は多い。敵機をどんどん撃墜できる

●CD-ROM

スタースイープ

Jコード068497

アクションパズル／アクセラ

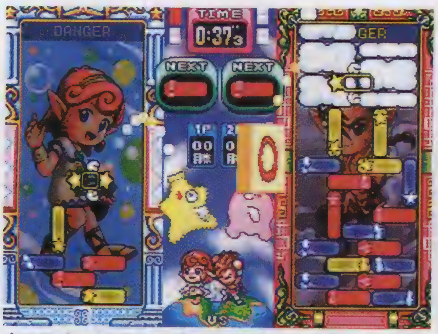
PS　97年10月30日予定　5800円

やってみました　一時中断となる瞬間がないので、常に忙しい。これに慣れるまでが、少し苦労するかも。

止まらない時間と、押し寄せるブロックにパニック寸前!?

パーツを組み合わせて消していくパズルは多い。本作の基本ルールもそれと同じだが、パーツは下からせり上がってくる。パーツとなるのは、細長いブロック。片端もしくは両端に星のマークがあり、そこに同色のブロックを隣接させ、星のマークを合わせると、ブロックは消去。こうして、画面の上まで積み上がらないようにしていく。なおブロックは、置きたい場所を選択すると画面横の発射台から送られてくる仕組みになっている。

本作のポイントは、リアルタイム進行ゆえの忙しさだ。ブロックが画面の下から次々とせり上がっていくため、適確に消していかないとすぐに積み上がってしまう。また、画面下方で星マークを揃えようとした瞬間に1段上がってしまい、ラインが合わなくなることもある。しかしブロックが消えている間に、ブロックを送り込むこともできるので、連鎖を引き起こして一気に消すというテクニックもある。指先と頭脳をフル稼働させないと、ついていけないかも!?



↑対戦プレイも可能。ブロックの消し方によって、相手のフィールドにお邪魔ブロックが転送される



↑最初は、どこにブロックを置けばいいのかがヒントとして提示される。コツをつかんでおこう

●CD-ROM

ゲーム川柳

サターン本体を　貸したらデータ　俺の無し（R.T.）

ファイナルドゥーム

Jコード058254

3Dシューティング／ゲームバンク

PS　97年10月2日　5800円

グリグリ動くフィールドに、酔っていたら敵の餌食だぜ

パソコンで大ヒットし、以後の3Dダンジョン型シューティングに大きな影響を与えた、名作『DOOM』の移植版。モンスターがのさばる迷路のような立体マップの中を探索し、銃を片手に出口を探すというシンプルな内容だ。このプレイステーション版は、『DOOM』『DOOMⅡ』の2作品のマップを収録。全60ステージ以上もの、変化に富んだフィールドが待ち受けている。また高速のスクロールもプレイステーション版の魅力。ゲーム展開がスピーディーなので、緊張感のある戦いが楽しめる。



←単に敵を倒すだけでなく、トラップを回避するなどのパズル的要素もある

●CD-ROM●2人同時プレイ可能（通信ケーブル使用）

五劫のすり切れ　ウチのよっちゃん（8才♀）は、『ポケットモンスター』のおかげで男友だち（!?）がたくさんできた。このままいけば将来は大モテ。（がんばれヨ!!）

シューティング
スポーツ
ギャンブル

Jコード070751

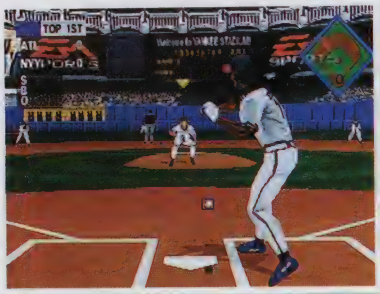
メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98

スポーツ／EAV

PS 97年9月25日 5800円

とことんマニアックに、メジャーリーグらしさを追求

アメリカのメジャーリーグを題材にした野球ゲーム。ピッチングやバッティングを楽しむアクションタイプだが、選手操作がかなりマニアック。スローイングの強さやリードの幅、さらにはスライディングの方法などが選択できる。また、リリーフ投手を登板させる前に肩を作る必要があるなど、独特のシステムも組み込まれている。こういった操作やシステムに慣れれば、実際の野球のように戦略的なプレイが可能となる。なお登場する選手はすべて実名、データも最新版のものを使用している。



←ストライクゾーンは立体的。クサイところを突いたピッチングも可能だ

●CD-ROM●メモリーカード1～5ブロック使用

Jコード070581

パチスロ完全攻略 ～クランキープロ～

パチスロシミュレーション／日本シスコン

PS 97年10月2日 5200円

やってみました 研究、練習にはもってこい。実戦で勝ちたいなら、リプレイハズイを猛練習することだ。

これでハズシ手順は完璧。このソフトがあれば負けはない！

実機と寸分違わない再現度と、充実した攻略機能が人気を博したこのシリーズ。最新作の『クランキープロ』では、その名のとおり、クランキーコンドルとクランキーコンテストの2機種が収録されている。前作同様、再現度は申し分なく、攻略機能もそのまま引き継がれている。中でもリプレイハズシモードはその手順を一から教えてくれる、親切極まりない内容。ハズシが苦手、という人には絶対オススメのソフトだ。

400枚ゲット！ リプレイハズシってこんなに重要!!

BIGボーナス中、小役ゲームを1回でも多く行うために、わざとボーナスインをはずすテクニック。それがリプレイハズシだ。普通にボーナスを消化してしまうと350枚程度の獲得だが、このリプレイハズシを行うことで、400枚以上もの獲得が臨めるのだ。特に、このソフトに収録されている2機種には絶大な効果を発揮するので、絶対身につけたい技術だ。



↑どういう状況のときにどの絵柄を止めればいいのか。ハズシの手順を完璧に伝授してくれるのだ



↑打ち続けていけば、データはどんどん蓄積される。機種の特徴をつかむには最適だ

●CD-ROM

ゲーム川柳

鋼鉄の ガールフレンド 生身です (Shiena)

【おさら通信】

トゥルーラブ・ストーリー ドラマCD Vol.2～梅雨空のメッセージ～

●ワンダーエンターテイメント●2854円（込）

雨がそぼ降る梅雨空に、切ない恋の予感……

人気恋愛シミュレーション『トゥルーラブ・ストーリー』のラジオドラマの第5～8話をまとめた、CD第2弾。今回の主役は、マジメな風紀委員・春日千春と、プライドの高い水泳部部長・水谷由梨香だ。春日は同じクラス委員の長谷川と犬猿の仲。主張も性格も違う2人だが、水谷の出現により、春日はいつのまにか長谷川を意識していた。でも意地っ張りな2人はお互いの気持ちに素直になれない……。そんな2人を、オリジナル原作のように切なく描いた物語だ。



➡春日役の横山智佐と、水谷役の吉田愛理が、それぞれ歌うキャラクターソングも収録

Jコード068381

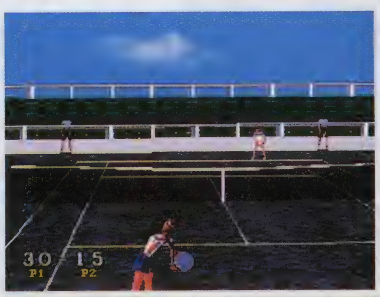
BREAK POINT

テニス／コナミ

PS 97年9月18日 4800円

簡単な操作で、華麗なショットと奥深い駆け引きを再現！

リアルなアクションを再現したシミュレーション色の強いテニスゲーム。選手のフォームはもちろん、ボールの動きまで細かく表現されているのが特徴だ。操作はシンプルで手軽に楽しむことができる。ショットも多彩でスライスやバックスピン、トップスピンなども簡単に打てるようになっている。選手の位置やタイミングによっては、ダイビングスマッシュやスーパースマッシュといった派手なアクションも可能だ。またダブルスでは最大4人でプレイでき、奥の深い駆け引きが楽しめる。



←選手は8人から選択可能。いずれも個性豊かな選手ばかりが揃っている

●CD-ROM●マルチタップ対応

Jコード060909

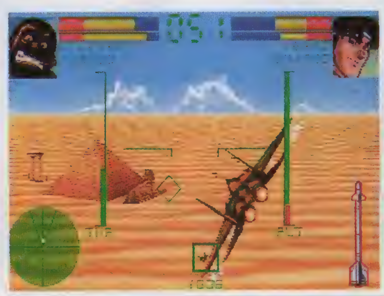
DEADLY SKIES（デッドリースカイ）

3Dドッグファイト／ココナッツジャパンエンターテイメント

PS 97年10月下旬予定 6800円

1対1のドッグファイト！ テクニカルな動きで圧倒せよ

戦闘機同士の1対1の空中戦、ドッグファイトを題材とした対戦型のシューティング。制限時間内に敵機にダメージを与えて撃墜することで勝敗は決められ、これを2本先取した方が勝ちとなる。選択できる機体は、F-15やF-16といった実機が登場するが、シミュレーション的な要素は少なく気軽に空中戦を楽しめるのがこのゲームの魅力だ。また、対戦型の格闘アクションのようなコマンド技を入力することで、Uターンや特殊攻撃などの派手な技を繰り出すことも可能となっている。



←いかに背後に回り込むかが勝敗を決める。特殊技を駆使して戦え

●CD-ROM

五劫（ごこう）のすり切れ 最近パソコンを始めました。ただし学校の物です。インターネットをし、次は先生がいない時に『エヴァ』をするつもりです。先生ごめんね。（DE成子坂）

Jコード064211

情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～

育成シミュレーション／アスミック

PS　97年10月9日　5800円

やってみました　育成自体はややアッサリしているが、選手の感情の変化などでメリハリがつけられている。

選手が心を開いてくれるからこそ、親身になれるのです

■きめ細かな采配がモノをいう

インターハイやオリンピックの花形として、高い人気を誇る陸上競技。このゲームでは、競技を行うのではなく、選手を育てていくことがプレイヤーのお仕事だ。3年間1人のアスリートの専任コーチとなり、1週間ごとに綿密なスケジュールを組み立て6種目の競技を訓練する。そして、地区大会や全国大会を勝ち抜き、世界大会制覇を目指すのだ。育成内容に関してはなかなか本格的で、ただ訓練を重ねていくだけではなく、イメージトレーニングや栄養剤の投与なども適度に取り込むことも大切だ。スケジュールはこと細かく設定することができ、現実の陸上界の裏側を覗いているような感じもするだろう。

■愛を持って選手に密着

育成にあたって大きなポイントとなるのが、選手のメンタル部分の管理である。落ち込んでいるときは励ましてやり、つけあがっているときは叱ってやったりと、いかなるときも選手から目が離せないのだ。選手の心理状態は毎日のように移り変わるので、実際に人間を相手にしている気分にさせてくれる。だからこそ、大会で優勝したときは本当に嬉しくなるし、コーチとしての満足感も格別だ。



⬆大会は観戦するだけなので、一生懸命応援しよう。マッチプレイモードでは、スポーツゲームとして楽しむこともできる


⬆大会はすぐにやってくるので効率のいい予定が重要


⬆状態はすぐに表情に出るので、常にチェック！

●CD-ROM

Jコード069710

ウイニングポスト2 ファイナル'97

競馬シミュレーション／光栄

PS　97年10月2日予定　6800円

実名騎手の登場、レース追加でさらにリアルさアップ！

97年度の最新データ、イベントなどを大幅追加した、人気シリーズの最新作がこれだ。ゲーム自体は『ウイニングポスト2 プログラム96』がベースだが、川崎記念、東京大賞典、ケンタッキーダービーなど、地方は4レース、海外は5レースが新たに追加されている。また、岡部幸雄、柴田善臣を始め、25名の中央競馬の騎手が実名で登場するのも見逃せないポイントだ。この他、特別アイテムのコレクション、主戦騎手の成長を描くサイドストーリーなど、ファンの心をくすぐる要素が盛りだくさんだ。



⬅今作では地方と海外レースは、合わせて18レースも存在する

●CD-ROM●メモリーカード5ブロック使用

Jコード061522

Wizard's Harmony2

育成シミュレーション／アークシステムワークス

PS　97年10月16日　5500円

やってみました　前作のシステムを踏襲しているので、迷うことなく『2』の世界に没頭できるのがいい感じだ。

再び下された生徒会の廃部命令に、部員を集めて対抗だ！

■システム面は前作を踏襲

部員不足で存亡の危機にさらされたウィザーズアカデミーを立て直す、育成シミュレーションの第2弾。今作では主人公のシオンが召喚魔法を失敗し、部員がすべて退部するところから物語が始まる。

基本的な流れは前作同様、アドベンチャー方式のイベントシーンと、部員の能力を高める育成の2パートからなる。勧誘の目的は部員を6人にすることで、期間は5日間。学園内を移動して生徒を見つけ、セリフを3択から選んで部員を集う。もしも期間中に部員が集まらなければ、ランダムでメンバーが揃うのだ。

■新規コマンドが追加された育成

育成パートも前作と同じく、1週間のスケジュールをアイコンで選択する方式。見た目にも分かりやすく、簡単に操作できるのが特徴だ。アイコン自体も同じものが多く、前作をプレイした人なら迷うことなく遊ぶことができる。また、召喚魔法や学内新聞などの新規コマンドも追加され、幅広い育成が楽しめるのも嬉しい。もちろん、部員との相性度で変化するマルチエンディングもバッチリ健在。15人のキャラクターとの会話やイベントを楽しみながら、ライトな感覚でプレイできるのだ。


⬆うわさコマンドでイベントが発生した場合、同伴させる部員を決めて事件を解決させる。これによって相性度が変化するのだ


⬆まずは部員を勧誘。男女合わせて15人が登場する


⬆育成は部員の1週間のスケジュールを決めて行う

●CD-ROM

Jコード064777

パワードール2

戦術級シナリオシミュレーション／アスキー

PS　97年11月13日予定　6800円予定

美少女ばかりと気を抜いたらこの戦場じゃ命取りだ

パソコンで人気を得た、戦術級シミュレーション『パワードール2』がプレイステーションで登場する。プレイヤーは27名もの美少女からなる、人型兵器を操る特殊部隊『DOLLS』を指揮し、任務内容に沿って作戦を展開していく。作戦は単に敵との交戦だけではなく、破壊活動や潜入工作といった特殊任務が主体。単に敵に勝つのではなく、いかに作戦を成功させるかが主眼となってくる。また、主兵器である人型兵器は装備の細かなカスタマイズが可能。作戦に合わせた兵器の使い分けも重要だ。



⬅ゲームの進行はターン制。だが、しっかり作戦を立てないと全滅も……

●CD-ROM

ゲーム川柳
プレステの　寿命がわかる　ロード時間
（T・Mマット）

五劫のすり切れ　虹色の青春では、ボロボロ泣いてしまった。沙希ちゃん良すぎる。こんな彼女欲しいなぁとマジで思う。（E.V.クリフト）

PlayStation

シミュレーション

ロールプレイング

Jコード072575

U.S.ネイビーファイターズ

フライトシミュレータ／EAV

PS　97年10月　5800円

ドッグファイトの面白さと難しさを肌で体験しよう

パソコンで好評を博した本格派戦闘フライトシミュレータが、プレイステーションで登場。米軍空母所属のパイロットとなり、パトロールや護衛などの全30ミッションをこなすことがプレイヤーの役目だ。ストーリー仕立てのキャンペーンモード、自分で状況設定ができるオリジナルミッション、初心者のための飛行訓練ミッションの3モードが用意されていて、長く楽しめる内容になっている。機体の動きは結構シビアで慣れるのにコツがいるが、その分、敵を撃墜したときの達成感はひとしおだ。



←クリアな背景グラフィックやコクピットが、臨場感を盛り立ててくれる

●CD-ROM●メモリーカード対応

Jコード068896

ワールド・ネバーランド　～オルルド王国物語～

シミュレーション／リバーヒルソフト

PS　97年10月23日　5800円

やってみました　ゲーム内の日常は淡々と過ぎていく。プレイの目的を自分で定め実行するという地味な喜びが新鮮。

箱庭のごときファンタジー世界へ移住してみませんか？

ゲーム内の架空世界の住人となって、生活していくという目新しい題材のシミュレーション。プレイヤーと他のキャラクターはまったく同等の存在で、すべてのキャラクターは自分で考え、行動している。こうしたキャラクター達とコミュニケーションを取りながら、自分で決めた目的に沿って人生を過ごしていくのだ。金儲けにこだわってもいいし、武芸の腕を磨いてもいい。枠に縛られない自由さが、このゲームのウリだ。

ファンタジー世界の法と秩序を理解しよう

プレイヤーは王国への移住者という設定。仕事の仕方や武道の鍛え方などは、他のキャラクターをまねて徐々に覚えていくことができる。そうこうするうちに、恋愛をしたり、季節の行事に参加するなど、現実世界を縮小したようなさまざまな出来事に巡り会う。こうして少しずつこの世界の概要を理解していくことが、本作の醍醐味となっているのだ。



↑仕事に精を出したり、出世を夢見たり…。プレイにルールはないので、思うままに生きることができる



↑ゲームの進行はリアルタイム。すべてのキャラクターはプレイヤーとは関係なく、自らの意志で行動するのだ

●CD-ROM

ゲーム川柳

初号機は　やっぱり敵を　食べるかな？（たっち）

Jコード043460

聖刻1092 操兵伝

ファンタジーロボットロールプレイング／ユタカ

PS　97年10月　5800円

原作の持ち味を生かした、ロボット戦闘がカッコイイ！

熱狂的なファンの多いファンタジーロボット小説『聖刻1092・聖都編』が、ロールプレイングとなって登場。プレイヤーはフェン、クリシュナ、ガルンから1人を選び、原作のシナリオをベースに、それぞれの視点から悪に立ち向かっていく。戦闘は操兵と呼ばれる巨大ロボットで行う。そして操兵はさまざまな力を持った10種類の「聖刻石」を組み合わせることで、能力を自由に変化させられる。攻撃力を高めたり、属性攻撃に強くしたりと、理想の操兵を作り上げるのに熱中してしまうのだ。



←多彩な技を繰り出す操兵の動きは、さながら人間のように滑らかだ

●CD-ROM

Jコード065048

バトルフォーメーション

シミュレーション／バンプレスト

PS　97年10月下旬　5800円予定

やってみました　悪役が好きな人には燃えるコンセプト。ゲーム自体は簡単なので、パーティプレイ向きかも。

オイ、野郎ども！今度こそ気合い入れて世界征服するゾ!!

『ガンダム』や『仮面ライダー』、『ウルトラマン』に登場した、悪役の怪人・怪獣・ロボット。これらの悪役キャラクターをユニットとして操る、ユニークなシミュレーションがこのソフト、『バトルフォーメーション』だ。このゲームには総数200体以上もの悪役キャラクターが登場。戦闘シーンになれば、ポリゴンで描かれたキャラクターが動いてくれる。

この作品はシミュレーションと言っても、ルールは至極単純。ターン毎にユニットを動かし、ヘックスにいる他の軍と戦い、勝って領地を増やすだけだ。マップの勝利条件もプレイ前に自由に設定するので、「2～4人でプレイする陣取りボードゲーム」といった方が近い。また、ユニットキャラクターの戦闘は、体力や攻撃力などの簡単なデータのみで勝負するだけ。しかも戦闘モードはオートで行われるため、戦略的に小難しい操作はまったく必要ないのだ。このためシミュレーションが苦手な人でも、気軽に楽しむことができる。



↑オート操作の戦闘シーン。本能の趣くままに戦う姿こそ、悪役キャラクターにはふさわしい？



↑マップは1つだけだが、ヘックスの地形はランダムに構成されるので、毎回違った攻略が楽しめる

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用●マルチタップ対応

五劫のすり切れ　namcoファンの俺は『ナムコミュージアム』をもっていない。なぜかというと『ナムコミュージアムアンコール』が出るから。つまり一気に買うつもり。それが一番最近の楽しみ。（BUCK-TICK）

大航海時代外伝

Jコード068144

シミュレーションRPG／光栄

PS　97年10月2日予定　6800円

やってみました　前作よりも一段と深くなった物語性が見どころだ。非常に自由度の高いストーリー展開もいい。

海の上には刺激的な事件がいっぱいで、いつもワクワク！

■最新作はストーリー重視

中世の海洋冒険における、感動の人間ドラマが人気の『大航海時代』シリーズ。本作品は、前作『II』のシステムや世界観をベースにした外伝的な物語だ。前作は6つの物語が用意されていたが、今回は2つのシナリオを収録。1つは、世界中の財宝や遺跡を発見することが目的の「ジェノバの元気娘」。そしてもう1つが、敵艦隊との戦闘がメインとなる「海賊王の息子」だ。物語の数こそ減ったものの、その分一段と複雑に入り組んだストーリーが展開され、波瀾万丈な旅を楽しませてくれる。

■自由度の高さが魅力です

前作同様、シナリオごとに目標は決められているが、どうストーリーを進めるかはプレイヤーの自由だ。全世界には130もの港が点在し、交易でお金儲けをしたり、各地の船乗りを冒険に誘ったり、常にどこかで刺激が待っている。ストーリーに縛られず気ままに全世界を旅することで、冒険が何倍にも面白くなってくるのだ。



↑物語を進めていくと、もう一方の主人公や前作のキャラクター達が現れ、いろんな形で冒険に関わってくるのだ



↑帆船、ガレー船など実際に中世で使用されていたような25種類の船舶が登場。しかも、改造することもできるぞ

●CD-ROM●メモリーカード3ブロック使用

ダークシードII

Jコード066974

ホラーアドベンチャー／ビー・ファクトリー

PS　97年9月18日　5800円

現実世界の狭間から見える、悪夢の世界に立ち向かえ！

クリーチャーデザインの世界的第一人者である、H・R・ギーガーの描く悪夢の世界を冒険していくホラーアドベンチャー。プレイヤーは主人公マイクとなり、いわれなき殺人の容疑を晴らすとともに、悪夢の世界「ダークワールド」の謎を解き明かしていかねばならない。画面には取り込み映像がふんだんに用いられ、ゲームの世界のリアルさを醸し出している。全体的に陰鬱なムードが漂っており、それに相応しく謎解きも難解だ。ノーヒントの謎も度々でてくるので、かなり手ごたえがある。



←会話メッセージは下段に表示。選択によって、展開が変化を見せることも

●CD-ROM●メモリーカード2ブロック使用

ラグナキュール

Jコード043656

RPG/MBS／ソニー・ミュージックエンタテインメント

PS　97年10月2日予定　5800円

やってみました　プレイヤーを引き込む物語が魅力的。物語が楽しいだけに好みの分かれる戦闘がちょっと残念。

1人で楽しむRPG みんなで遊ぶMBS 2つの魅力が合体

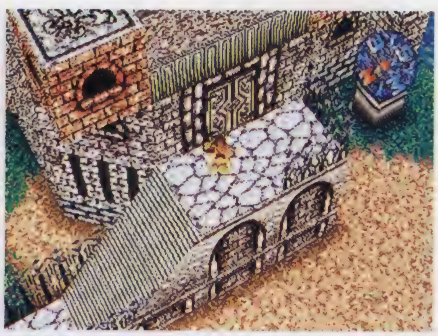
主人公は18歳の若き勇者、リーン。4年に1度開催される競技大会「武神祭」を軸に、リーンの物語は展開する。序盤から伏線が随所に見受けられ、波乱に富んだストーリーに次第に引き込まれていく。次々に発生するイベントも魅力の1つだ。仲間との出会いや、アクション要素のあるミニゲーム風のものなど内容も多彩で、物語にメリハリを与えている。ただしセミリアルタイム制を採用した戦闘シーンは好みが分かれそう。

RPG本編をクリアしたら、友達とバトルで熱くなれ!!

本作のもう1つのお楽しみと言えば、メモリーカードバトルシステム（MBS）。クリアデータを持ち寄れば、友達のパーティーと対戦が楽しめるのだ。勝者は敗者からアイテムを奪うことができるぞ。対戦以外に、キャラクターの交換も可能。また、本編に戻ってアイテムを入手したり、自分のキャラクターを鍛え直したりすることもできる。



↑対戦はＲＰＧ本編の戦闘シーンと同様、セミリアルタイム制。キャラクターの能力よりも戦い方がポイントだ



↑視点を360度自由に変更しながら歩き回れる。方角を見失わないように、右上の方位計をしっかり見ておこう

●CD-ROM●メモリーカード15ブロック使用

火竜娘（かりゅうじょう）-柳　判官-　-高悠環-

Jコード028487

メンタルアドベンチャー／ガスト

PS　97年9月25日　6800円

アナタのその性格が、物語の結末を大きく左右する！

この『火竜娘』は、アクティブ・アドベンチャーに性格判断の要素を取り込んだ風変わりな作品だ。男性版シナリオ「柳判官」と女性版シナリオ「高悠環」の2つが用意されていて、中国明代の貿易港「寧波」を舞台に愛のドラマを描いていく。基本的に謎解きなどは不要で、多くの登場人物と会話することで物語が進行していく仕組みだ。ゲーム中では数多くの状況選択に迫られ、そのほとんどが性格診断的なものばかり。選択次第でストーリーが刻々と変化し、エンディング後には診断結果を教えてくれる。



←選択を繰り返すうちに、主人公の言動さえもガラリと変わってしまう

●CD-ROM 2枚組

ロールプレイング
アドベンチャー

ゲーム川柳
虹野沙希　ほっぽり出して　ミニゲーム　（詠み人知らず）

五劫のすり切れ　近頃のゲームはグラフィックは進歩したが、システムや基本的な部分は何も進歩していないと思う。もっと新しいゲームを作って欲しいと感じるのは間違っているのかなぁ。（森　弘）

Jコード063002

天空のエスカフローネ

アクションアドベンチャー／バンダイ

PS　97年9月25日　6800円予定

話題のファンタジーロボットアニメを、ゲームで追体験

96年に放映されたTVアニメ『天空のエスカフローネ』を基にしたアクションアドベンチャー。プレイヤーは主人公のバァンを操り、TV版のシナリオに沿う形で物語を進めていく。ゲームの構成は、キャラクター描写中心のアドベンチャーと、ロボット戦闘を中心としたアクションの2パート構成。メインのアドベンチャーパートでは、パートナーを1人選んで一緒に行動し、その相手次第で物語の進行も変化する。オリジナルのキャラクターやシナリオも追加されているので、ファンは要チェックだ。



⬅見せ場ではTV版のアニメ映像がカットイン。新作映像も追加されている

●CD-ROM●ムック本＆タロットカード付き豪華パッケージの限定版（7800円）も同時発売

Jコード049671

熱砂の惑星

バトルアクションアドベンチャー／伊藤忠商事

PS　97年9月11日　6300円

やってみました　アドベンチャー部分はアイテム探しがメイン。格闘シーンは頻繁にあるので、苦手な人は注意。

2つの拳で解決するそれが未来世界の惑星での掟です

■エイリアンの待つ外界へ……

美しいムービーを用いた、3Dタイプのアドベンチャー。舞台は遥か未来の、エイリアンが住む惑星。母親のために貴重な水を求めて、モンスターの待つ地区へ足を踏み入れていくというストーリーだ。アドベンチャー部分は主人公の視点で進む3Dタイプで、ポリゴンではなくムービーが用いられている。移動方向を指定すると、主人公視点のまま背景がムービーとなって流れていくのだ。

■緊張感を高める死の恐怖

舞台は7章に分かれ、アイテムを入手するなど特定の目的を果たせば、次のストーリーへと進むことができる。本作のユニークな点は、アドベンチャーに格闘アクションが盛り込まれている点。冒険の途中で突然、エイリアンが襲ってくるのだ。するとここで3Dタイプの格闘アクションが展開される。負ければゲームオーバーとなってしまうので、いつ始まるか分からない格闘シーンがゲーム全体に緊張感を持たせている。



⬆敵と遭遇すると、3Dタイプの格闘シーンに突入。なかなかかっちり作ってあり、コマンド技などもある



⬆ムービーによるアドベンチャー部分。移動方向が常に直角のためか、ダンジョンを歩いているようにも感じられる

●CD-ROM 2枚組●メモリーカード対応

ゲーム川柳

無意識に　気付いてみれば　手にパッド（詠み人知らず）

Jコード058777

ボイスファンタジア
失われたボイスパワー

声優アドベンチャー／アスク講談社

PS　97年10月2日　6800円

人気声優からプロフィールを聞き出してゲームを攻略!!

今大人気の声優が、実写のキャラクターとして出演するアドベンチャーが登場。突然ゲームの世界に閉じ込められたプレイヤーは、元の世界に戻るため魔王を倒す冒険に出る。基本的にマップを旅し、イベントを見つけて物語を進めるだけだが、この冒険には3人の女性パーティーが参加。彼女達の本当の姿はプレイヤーと同じ境遇の声優で、夜の間だけは実写の姿（昼とは別の人格）に戻る設定だ。パーティーキャラクターの機嫌を取るようなイベントの場合、夜の間に趣味を聞き出して攻略していく。



⬅人気声優の素顔に迫りつつ、ゲームの方も攻略。ファンには嬉しい限りだ

●CD-ROM

Jコード062901

B線上のアリス～ALICE on Borderlines～

インタラクティブムービー／講談社

PS　97年9月18日　6800円

やってみました　ファンタジックな美しい映像が、プレイヤーを引き込み、アリスと一緒に冒険をしているみたい。

まるで映画の中の世界へ、冒険に出るようなアドベンチャー

■アリスと一緒に異世界へ冒険

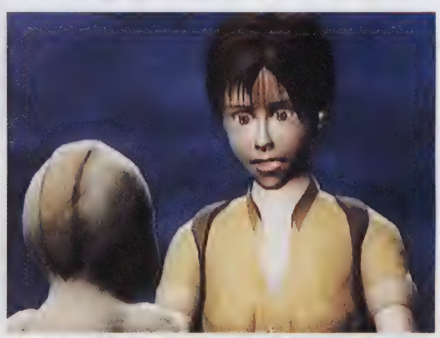
全編が美しい3DCGで作られたインタラクティブムービー。プレイヤーは主人公のアリスと一緒に、異世界へ冒険の旅に出かけていく。アリスは快活で、どこにでもいそうな女子高生。冒険は、友人のシュタイナー博士の研究所で、SOSを受け取ったところから始まる。博士が向かった異世界「シャドウ」で、地球世界「ガイア」を含む世界全体の危機を知ったアリスは、幻想的な異世界を巡り、世界を破滅から救う術を探すのである。

■映画のようなムービーに圧巻

この作品、驚くべきことにムービー映像とゲーム画面の境目がほとんどなく、ロード時間もほとんど感じさせない。プレイヤーは映画を見るような感覚で物語を体験できるのだ。また要所要所で、彼女に行き先を指示したり、パズルを解いたり、とストーリーに参加できるようになっている。世界を救うには何をすれば良いのか。アリスと一緒に「人間にとって本当に大切なもの」を知るのいい体験だ。



⬆年の離れた親友であるシュタイナー博士の作った不思議な機械が、アリスを世界の命運を決める旅に誘う



⬆アリスはバロウズ・ハイスクールに通う高校2年生の女の子。明朗快活、学業はチョット苦手なカワイイ娘だ

●CD-ROM3枚組

五劫（ごこう）のすり切れ　ギャルゲーを買うのは恥ずかしいので、パンピーの夫に行ってもらう私。「平気なの？」って聞くと「何で？別に。」知らないっていいなぁ…ごめんね、パパ。そんな私は35才。1児の母。（トゥルラバママ）

Jコード068691

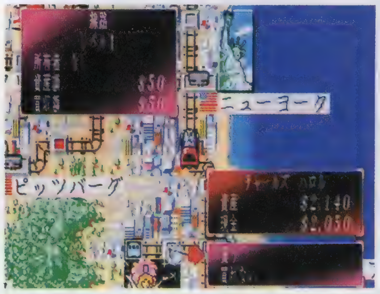
鉄道王2 世界征服の野望

ボードゲーム／アトラス

PS 97年9月25日予定 5800円

やられたら武装して反撃だ！貯めたお金は増資か武装か？

鉄道をモチーフにした『モノポリー』系のボードゲーム。サイコロを振ってコマを進め、さまざまなイベントをこなしながら線路や駅ビルを買い集めて財産を増やしていく。イベントの種類は、事故発生やストライキなど多彩だ。過去にファミコン版とそのリメイク作品がプレイステーションで発売されたが、今作ではプレイヤー達を邪魔する悪の鉄道王が登場する。お金を貯めて車両を武装することによって、ライバルや悪の鉄道王と戦うことも可能だ。マップは日本を始め、全4種類用意されている。



←駅によっては「ぷりくら」を置いている。記念撮影もばっちりOK！

●CD-ROM

Jコード071625

オーバードライビン スカイラインメモリアル

レース／EAV

PS 97年10月2日 5800円

スカイラインのオーナー気分に浸りながらレースを楽しむ

レースゲームというよりもシミュレーターに近い作りの『オーバードライビン』シリーズの最新作。今作では車種を日産スカイラインにしぼり、歴代の名車が8台も登場。ハコスカと呼ばれ羨望の眼差しを送られた時代から、最新のものまで、ファンには嬉しいラインナップが用意されている。操作感覚はこれまでのシリーズ同様、ハンドルの重さを感じるようなズッシリとしたレスポンスが特徴だ。車内からの視点もあり、リアルに再現された内装が臨場感を高めてくれる。



←画面分割タイプの2人同時対戦も可能。熱いバトルで盛り上がれ！

●CD-ROM

Jコード063738

J's RACIN'

レース／デジタルフロンティア

PS 97年9月25日 5800円

富士、鈴鹿、菅生……。国内サーキット全制覇を目指せ！

スカイラインGT-R、RX7、ランサーといったおなじみの乗用車で競われる国内レース、スーパーN1耐久シリーズ。今作は、そんな国内最高峰のレースを題材とし、プレイヤーは1ドライバーとなって参戦するのだ。用意されたモードは、シリーズチャンピオンを目指すグランプリ、排気量などに関係なく自由に走れるフリーレース、さらにタイムアタックと2人対戦の4つ。各車の挙動はかなりリアルに再現されており、FF車やFR車によってコーナーワークやブレーキングも変化するのだ。



←実車そのままのエンジン音が唸る。ドリフト時のタイヤ音なども迫力満点

●CD-ROM●メモリーカード4ブロック使用

Jコード063827

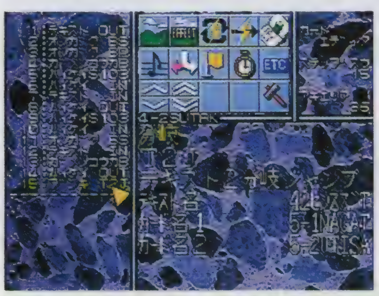
サウンドノベルツクール2

サウンドノベル作成ソフト／アスキー

PS 97年9月25日 5800円

豊富な機能を使い込めば、1級のサウンドノベルが完成

96年にスーパーファミコンでリリースされた、サウンドノベル作成ソフトが機能を大幅に強化して、プレイステーションに登場。背景や効果音、BGMなどはあらかじめ豊富に用意されており、自分で入力したテキストと、これらを組み合わせることでシーンが出来上がる。この作業をコツコツと繰り返すことで、サウンドノベルが完成するという仕組みだ。背景をスクロールさせるなど、さまざまな特殊効果も揃っている。使いこなせばレベルの高い作品を作ることができる本格派のツールだ。



←付属のシナリオは4本。データを解析すれば自作の役にも立ってくれる

●CD-ROM●メモリーカード15ブロック使用●マウス対応

Jコード068241

Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム

日本テレネット／パチンコシミュレーション

PS 97年10月下旬予定 5200円予定

この2機種を徹底分析したらパチンコ三昧といきましょう

かつてない超リアルな再現度でパチンコファンから多くの指示を得た『パーラープロ』に、早くも続編が登場。前作からの大きな変更点は2つ。1つは、炎の七日間モードが全国7カ所を巡る旅打ちモードになったこと。もう1つは、全リーチパターンを鑑賞できるリーチギャラリーが追加されたことだ。玉の色を金や赤など7色から選べるなど、基本機能の追加もある。収録機種は、7月に発売されたばかりの「CR華観月X」と、非常に高い大当り確率で人気の「CRニューロードスターI」の2機種だ。



←大当り中には田川寿美が唄う「華観月」のカラオケが流れるのだ

●CD-ROM●メモリーカード1～2ブロック使用

Jコード069167

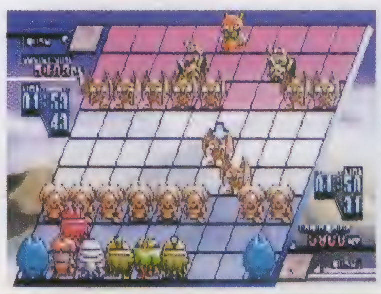
アイマックス将棋II

テーブル／アイマックス

PS 97年10月9日 6800円

ルールを知らなくても遊べる将棋の枠を超えた新ゲーム！

将棋のルールを知らなくても楽しめるように、大人モードと子供モードを搭載したユニークな将棋ゲーム。大人モードでは難易度や駒落ちが設定できる対局や、トーナメントを勝ち抜いて名人に挑む最強戦で楽しめる。そして子供モードは将棋の駒がモンスターのようなキャラクターになっているのが特徴だ。各キャラクターの動きは将棋の駒と同じで、戦術シミュレーションのようにそれらを動かして戦う仕組みになっている。これならプレイしながら楽しく将棋のルールを覚えることができる。



←子供モードにはストーリーモードも搭載。難易度は低めで誰でも楽しめる

●CD-ROM●メモリーカード対応

ゲーム川柳

腹いてえ 便所行きたい でも我慢 (今いいとこ)

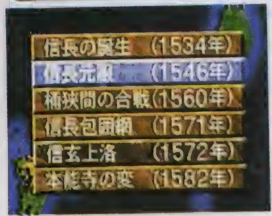
五劫のすり切れ 『みんなのGOLF』のCMで使われているチタン製コントローラーってすごくかっこいいと思う。発売されないかなぁ。でも高いだろうなぁ。（まささん！）

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

Jコード068471

歴史シミュレーション／光栄

PS　97年9月11日　9800円



↑信玄上洛が新シナリオだ

●CD-ROM
●メモリーカード6ブロック使用

人気の歴史シミュレーション『信長の野望・天翔記』に、さまざまな新要素を追加。城の名称や武将の顔、能力値が自由に変更できる他、新たに1本のオリジナルシナリオが収録されている。

三國志Ⅳ with パワーアップキット

Jコード068489

歴史シミュレーション／光栄

PS　97年9月11日　7800円



↑顔だけでなく、能力値も変更できる

●CD-ROM
●メモリーカード5ブロック使用

魏・呉・蜀三国時代の君主の1人となり、中国統一を目指す歴史シミュレーション。今作では武将や都市のエディット機能の他、曹操大反抗作戦などオリジナルシナリオが3本追加されている。

パワーステークス Grade1

Jコード070513

競馬予想ソフト／AQUES

PS　97年10月下旬　4800円

展開を予想して、一足お先にレース観戦ってのはどう？

ただ結果を求めるだけでなく、レース展開に主体を置いた予想が好評の『パワーステークス』。秋のGI戦線に向け、最新の競走馬データを導入した第2弾が登場だ。競走馬の仕上がり具合を数字で表し、プレイヤーが自由に操作できることがこのソフトの大きな特徴となっている。あとは、騎手、脚質、斤量を入力するだけで、その予想レースを実際に見せてくれるのだ。また、昨年度秋のGI10レースの映像と、過去10年間の重賞データを収録。データベースとしても充実した内容になっている。



←レースシーンでは音声実況も入り、本当にレース観戦しているみたい

●CD-ROM

どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♡～

Jコード070319

ジグソーパズル&撮影アドベンチャー／日本一ソフトウェア

PS　97年10月23日　5800円

ジグソーパズルで女の子をゲット!? 恋には知恵も必要ね

対戦でのジグソーパズルに勝利して、女の子を撮影していくゲーム。ジグソーパズルを女の子より早く仕上げると、その女の子とのストーリーモードへと突入する。そして彼女と会話して信頼度を上げていき、たくさん写真を撮影していくというのがゲームの流れだ。ストーリーモードでは声優による声の演出がふんだんに用いられ、ムードを盛り上げてくれる。撮影シーンは女の子をフレームに収め、ピントを合わせてシャッターを切るというもの。撮った写真はアルバムに保存できるのだ。



←ゲーム部分はジグソーパズル。とにかく早く絵柄を揃えるのだ！

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用●マウス対応

ゲーム川柳

CDも　カセットと呼ぶ　これいかに？　(ma凸)

マーヴル・スーパーヒーローズ

Jコード043834

対戦格闘／カプコン

PS　97年9月25日　5800円



↑マーヴルのヒーロー10人が登場する

●CD-ROM

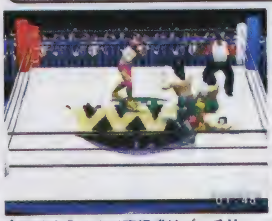
95年、アーケードで発売された対戦格闘を完全移植。派手で強力な必殺技、地上から空中にもつながる連続技など、スピーディーかつ激しい戦いが魅力の作品だ。操作が簡単なので、誰でも気軽に楽しめる。

プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH

Jコード069639

プロレスアクション／ケイエスエス

PS　97年9月25日　5800円



↑実況も入るので臨場感はバッチリ

●CD-ROM●メモリーカード2ブロック使用●マルチタップ対応

シングルマッチやタッグマッチ、5対5の団体対抗戦などで楽しめるプロレスアクション。空手の100人組み手のように、3分ずつ100試合を連続で戦うモードも搭載しており、幅広く遊べる作品だ。

くるみミラクル

Jコード054437

育成シミュレーション／バンプレスト

PS　97年9月25日　5800円



↑ゲームはほのぼのとした雰囲気

●CD-ROM

多彩なショートシナリオをこなしながら、100日間でくるみを一人前の魔法使いに育て上げていく。近所で起こった事件を解決するという軽い内容が親しみやすく、アドベンチャーのノリで楽しめる。

ストリートファイターコレクション

Jコード064505

対戦格闘／カプコン

PS　97年10月23日　5800円



↑ジョイスティックも揃えればばお良し

●CD-ROM2枚組

アーケードでリリースされた『スーパーストリートファイターII』と『IIX』。そしてアーケード版『ZERO2』を改良した『ZERO2'』を同時収録。再現度は完璧なので、お買得度が高い。

こみゅにてぃぽむ

Jコード050628

アクションRPG+育成SLG／フィルインカフェ

PS　97年10月30日　5800円



↑このかわいい生き物がポムだ

●CD-ROM●メモリーカード対応

少女ルルとなり、不思議な生物ポムを探していく。ポムはコミュニティに放すことができ、エサを与えることで建築や勉強などをさせていくのだ。このポムとコミュニティを育てる作業がなかなか面白い。

THE LAST REPORT　ラストレポート

Jコード067628

アドベンチャー／ショウエイシステム

PS　97年10月予定　5800円



↑ムービータイプのアドベンチャーだ

●CD-ROM

殺人事件の容疑をかけられた主人公が、無実を証明し真相を暴くため、巨大な都市に潜む犯罪組織に迫る。銃撃戦やカーチェイスなどリアルタイムアクションが盛り込まれ、緊迫感のあるプレイが楽しめる。

五劫のすり切れ

今、どのハードよりも「バーチャルボーイ」が欲しい。一年前には売られていたことを確認できたが、最近は全く見ない。超人気？（ひよっこゲーマー）

【ゲーム菓子】星のカービィ おふろあそび

●ナガサキヤ●100円

人気キャラクター、カービィが描かれたカワイイお風呂グッズ入りのお菓子。グッズはスポンジとミニおけの2つ、それぞれ2種類ある。どれも温度によって色が変わるぞ。楽しいグッズに囲まれて、ますます長風呂になりそう!?



↑お風呂で遊ぶのもいいけど、体はしっかり洗いましょうね

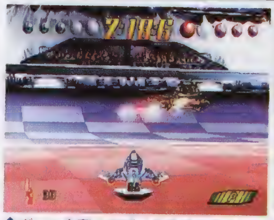
ボールブレイザー チャンピオンズ

Jコード050989

アーケード・スポーツ／ビーピーエス

PS 97年10月23日予定 4800円予定

浮遊するマシン同士がボールを奪い合う。プレイヤーはそんな近未来のスポーツに選手として参加、広大な3Dフィールドを走り回る。試合は1対1で行われ、トーナメント戦を勝ち抜いていく。



↑ボールを奪ってゴールを決めろ！

●CD-ROM●ネジコン対応

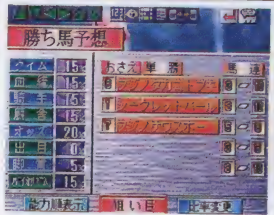
競馬最勝の法則'97 Vol.Ⅱ ~To HIT!~

Jコード071633

競馬情報分析予想／シャングリ・ラ

PS 97年10月16日 5700円

秋のGⅠシーズンに向けて、最新データを搭載した競馬予想ソフト第5弾が登場。入力の簡略化や検索スピードの高速化により、レース予想がより快適になっている。騎手や厩舎、種牡馬などのデータも充実。



↑ＨＴＢ賞の予想が見事的中！

●CD-ROM●メモリーカード15ブロック使用●マウス対応

実戦パチスロ必勝法！TWIN vol.2

Jコード068845

パチスロ／サミー

SFC 97年9月12日 5980円

ワイワイパルサー2（山佐）、ウルトラセブン（サミー）を収録。従来のシミュレーションモード、台講座モードの他に、ビッグ連チャンの醍醐味が味わえる爆裂モードが搭載されている。



↑内部使用は実機そのまま

●バッテリーバックアップカートリッジ
●実戦パチスロコントローラー対応

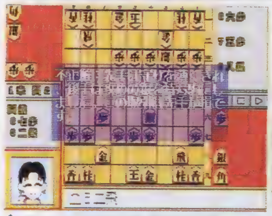
マリオ武者野の超将棋塾

Jコード052787

将棋／キングレコード

PS 97年10月23日 7800円予定

棋士・武者野勝巳氏監修の将棋トレーニングソフト。質問に答えることでプレイヤーの棋力を判断し、弱点を補うトレーニングを行ってくれる。棋力の認定機能もあり、希望すれば本物の免状を取得できるぞ。



↑パスワードを書いて送れば、免状が！

●CD-ROM

トリパズ ⊿

Jコード063151

パズル（落ちもの）／サントス

PS 97年10月予定 4800円

三角形ブロックを4つ以上同じ色でくっつけて消していく。ブロックはピッタリくっつけないと壊せないため、従来のパズルよりも奥が深くなっている。ノーマルモードやタイムアタックなど4モードを用意。



↑CPUキャラ対戦以外に２人対戦も可能

●CD-ROM
●メモリーカード1ブロック使用

爆ボンバーマン

Jコード047961

アクション／ハドソン

NINTENDO64 97年9月26日 6980円

やってみました 謎解きしながら進むストーリーモードは新しい面白さを味わえる。キャラの動きも小気味いい。

謎に満ちたストーリー あらゆる難関を爆破して進むべし

爆弾を配置し誘爆させ多くの敵を一層する壮快感と、必ず熱くなってしまう対戦プレイで長い間ユーザーに親しまれてきた『ボンバーマン』。そのゲーム界の寅さんともいえる同シリーズが、初のNINTENDO64版として発売される。

さすがN64の性能を引き出しているだけあってフィールドは視点切り替え可能な立体マップ。ステージクリアのためには各ステージに規定された条件を満たさなければならず、それはあたかも謎解きをするアドベンチャーのよう。3Dスティックを用いて爆弾の飛距離を調節したり、置いた爆弾を蹴って敵にぶつけ気絶させたり、Aボタン連打によって頑丈なものすら破壊する「ためボム」を作れたりなど、そのアクション性は大きな広がりを持った。

また対戦バトルでは「カスタムボンバーモード」で自分だけのキャラクターをエディットできる。40種類のパーツを組み合わせて作られた奇抜なボンバーマンは対戦の楽しみを倍増させてくれるぞ。



↑灼熱の炎に包まれた釣り橋を渡る。溶岩の中から火柱があがり大ピンチ。きめ細かいグラフィックも64ならでは



↑思わずヘタるボンバーマン。キャラクターもより立体的に「表情」を持った。ゲームの楽しさが際だつ

●カートリッジ●64M

【たまに読むならこんな本】電撃G's文庫 ときめきメモリアル①

●花田十輝 著●メディアワークス●本体価格540円

ゲームでは語られなかった、ときめきエピソード

まだまだスゴい勢いの、美少女キャラクターゲームにスポットを当てた、新しい文庫レーベルが誕生した。その名は「電撃G's文庫」。そのリリース第1弾として、あの大ヒット恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』の小説が発売された。高校入学前の藤崎詩織と、1年生時の夏合宿を迎える清川望という、ゲーム本編では語られなかったエピソード2本を収録。ゲームとはまた違った、2人の魅力が楽しめる、ファン必携の1冊だ。



➡ゲーム美少女達の魅力が満載の文庫レーベル。今後もそのラインナップが気になるところ

ゲーム川柳

ユーザーが ふりまわされる コト多し（大和民族）

五劫のすり切れ 電車のなかでポケモンしてると子供の視線が痛い。でもゲームボーイ持ってる人見ると、無意識にのぞいてしまうんですよね。これって隣の人の読んでる新聞をのぞき込むオヤジか？（ヒトノフリミテ）

Jコード068632

実況ワールドサッカー3

サッカー／コナミ

NINTENDO64　97年9月18日　7500円

やってみました　キャラクターの動きは軽快で操作性もいい。実況も軽妙で、スピーディーな試合展開が楽しめる。

さらにスピード感アップ。実況だけでなく操作性も軽快だ

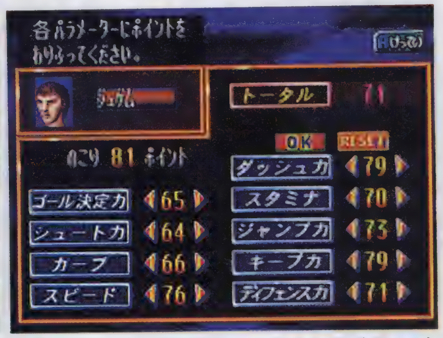
■豊富なテクニックを使いこなせ

スーパーファミコンで好評を得ていた人気シリーズが2年ぶりに登場。スピード感のある試合が、軽快な実況とともに楽しめるサッカーゲームだ。基本操作は簡単だが、フェイントやヒールリフトといった多彩な技が繰り出せるなど細かく設定されており、プレイの幅は広い。また攻撃の際の操作方法が、3種類から選べるようになっているのも特徴。チームの特性や、自分に合った操作方法でプレイできるようになっている。

■緊張感あふれるシナリオモード

ゲームモードが豊富に揃っているのも魅力の1つ。世界36カ国の代表が争うリーグ戦やトーナメント戦などの他にも、決められた条件の中で試合を行うシナリオモードを搭載している。1点差で負けていて、残り時間はわずか。まずはコーナーキックで同点にし逆転勝ちを狙え、といったシナリオが16本用意されているのだ。どれも難易度は高めだが、緊張感たっぷりの試合が楽しめる。





↑選手のエディット機能も搭載。自分が作った選手だけを集めたオリジナルチームを結成することもできる

↑フォーメーションだけでなくマークする相手を選べるなど、細かい作戦も設定可能。戦略的な試合も楽しめるのだ

●カートリッジ

Jコード060755

Jリーグ　イレブンビート1997

スポーツ／ハドソン

NINTENDO64　97年10月24日　6980円

選べる2つの操作方法。派手なアクションでゴールを狙え

実名のJリーガーが最新データで登場する3Dサッカーゲーム。操作方法が、イージータイプとマスタータイプの2つから選択できるのが特徴だ。マスタータイプの方が高度なテクニックを使えるが、どちらも基本操作はシンプル。簡単な操作でオーバーヘッドキックなど派手な技が繰り出せる。さらに慣れてくれば、ジャンピングボレーキックといった難易度の高いプレイもでき、プレイヤーのレベルに合わせて楽しめるのだ。またエディット機能を使えば、自分だけの日本代表チームも結成できる。



←試合中は4つの作戦をリアルタイムで変更できる。選手の配置も変化する

●カートリッジ

ゲーム川柳

気がつけば　ゲームやり過ぎ　あぐらダコ　（マッハふみ竹）

Jコード071188

ぷよぷよSUN64

アクション対戦型パズル／コンパイル

NINTENDO64　97年10月下旬予定　価格未定

やってみました　落下型パズルの代表格だけあって、安心して遊べるのがいい。移植度も高い。

初心者でも豪快なプレイが楽しめる「太陽ぷよ」登場。振動パックで熱くなる！

■『ぷよぷよ』が64ビット機に上陸

今や落下型パズルとしてすっかり定着し、根強い人気を誇っている『ぷよぷよ』。そのシリーズ最新作にあたる、『ぷよぷよSUN』がNINTENDO64に登場する。内容的には他機種でリリースされているものと同じ。だが、みんなで遊べるモードが増えていたり、連鎖時のボイスが一部新たになっていたりとパワーアップされている。『ぷよぷよ』の大きな魅力は同じ色を揃えて消していくという簡単なルール。この基本的なルールは本作でも変わっていないので誰でも手軽に遊べて、すぐに楽しめる。特に友達との対戦は熱中して時間を忘れてしまうほどだ。

■初心者も上級者も納得の作品

『ぷよぷよ』シリーズは今まで、基本部分はそのままにして、追加要素によって、より奥の深い対戦を追及してきた。2作目『ぷよぷよ通』では、お互いの連鎖が消し合う相殺というシステムを採用したが、本作ではさらに「太陽ぷよ」というルールが加わっている。これは相殺が起きた後に、その相殺した量に応じてお互いのフィールドに「太陽ぷよ」と呼ばれるものが落ちてくるというもの。そして、これを巻き込んで消すことによって、連鎖を作ったときと同じように相手を妨害できる。初心者でも派手な試合展開が楽しめるし、上級者はさらに奥深い駆け引きを味わえるという画期的なシステムなのだ。



↑連鎖の作り方を覚えれば、対戦がググッと楽しくなるのだ

●カートリッジ●振動パック対応

多彩なモードで楽しさ3倍！



ひとりでぷよぷよ

1人用のストーリーモード。勝ち抜いていくと、『ぷよぷよ』恒例の漫才デモが見られる。本作では、3人の主人公を選んで始められるのだ。



かちぬきぷよぷよ

2人ずつの対戦をトーナメント形式で行っていけるという、新たに加わったモードだ。大会の雰囲気が楽しめる!?　なんと最大16人まで参加可能。



とことんなぞぷよ

いろんな種類の『なぞぷよ』が入ったモード。初心者向けの練習モードや、落ちてくるぷよを消しながら問題を解くいくモードも用意されている。



➡大連鎖を仕掛けて勝てば気分爽快！



➡太陽ぷよを使えば簡単に逆転が可能!?

五劫のすり切れ　ピカチュウのスタンプや人形が付いてるお菓子が欲しいが、コンビニだと子供の目線に合わせてかなり低いたなに置いてあり、しゃがむのがちょっと恥ずかしい。まだゲットできません。（ケータロー）

Jコード062847
川のぬし釣り3
釣り／パック・イン・ソフト
GB　97年9月19日　3600円

物語があるからこそ、釣りをするにも気が引き締まる

釣りとロールプレイングをミックスさせた、ユニークなシリーズに第3弾が登場。主人公の少年が妹の病気を治すべく、万病に効くと言われる「川のぬし」を釣りに出かける。渓流、清流、上流湖、下流湖を渡り歩き、釣った魚を売って道具を買い替えたり、動物達と戦って体力を上げたりしながら腕を磨いていくのだ。ウキ釣りや投げ釣りなどが用意されているが、どれも難しい知識は不要で、誰でも気楽に遊ぶことができる。なお、水槽で魚を飼育する「うおっちモード」が用意されている。

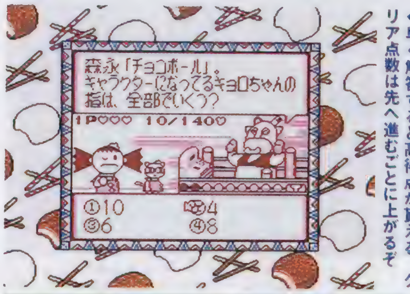

←村人から情報を集めたりと、ロールプレイング面も本格的な仕上がりだ

●バッテリーバックアップ●4M

Jコード064173
おやつクイズ　もぐもぐQ
クイズ／スターフィッシュ
GB　97年9月26日　3500円

お菓子だらけのクイズにお菓子好きも思わず興奮！

主人公は遠足のお菓子代をなくしてしまったキャンディちゃん。クイズに答えればお菓子が貰えるというチョコレートビルで、お菓子に関する数々のクイズに挑戦するという設定だ。ステージはジャンル別に7つ。ステージ1～6はどこからでも挑戦でき、すべてクリアするとステージ7に挑戦できる。各ステージをクリアすると、制限時間が長くなったりするお菓子が入手できるので、これをうまく使って苦手ステージを乗り切ろう。各ステージクリア後は、簡単な心理テストをすることもできる。



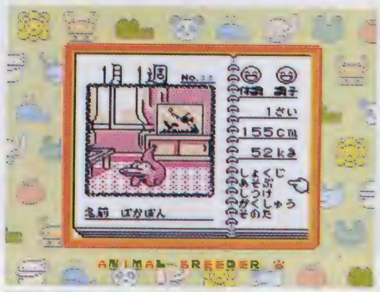
←早く解答すると高得点が貰える。クリア点数は先へ進むごとに上がるぞ

●カートリッジ●2M●パスワードセーブ方式
●スーパーゲームボーイ対応

Jコード064378
あにまるぶり～だ～
育成SLG／J・ウイング
GB　97年10月10日予定　4800円予定

爬虫類から未来の生物まで!?さまざまな動物を飼育しよう

200種類以上にも及ぶ動物の中から、1つを選んで育てていくという、育成タイプのシミュレーション。動物には賢さや美しさといったパラメーターがあり、しつけや遊び、学習などをさせることでこれらを伸ばしていく。育成は各パラメーターのコマンドを毎回入力していくだけというお手軽なもので、ペットを飼育するようなノリで気軽に楽しめる。また年に1回さまざまな技能を競うコンテストや大会があり、これに出場することも可能。通信システムを使えば、子供を作ることもできる。



←育成できる動物の種類はとにかく多い。何度も気分を変えて遊べる作品だ

●カートリッジ

GAME BOY PC-FX
シミュレーション
スポーツ
バラエティ

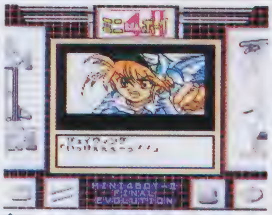
ゲーム川柳
休日は　ゲームで心の　センタクを（ハミ）

その他の9・10月発売TVゲーム

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	PS	97年9月	タカラ	9800円
ポリスノーツ（ザ・ベスト版）	PS	97年9月18日	コナミ	2800円
聖刻1092 操兵伝　限定版	PS	97年9月下旬	ユタカ	9800円
Cu-On-Pa（クオンパ）	PS	97年10月9日	T&E SOFT	4800円
ぷよぷよSUN FOR SEGANET	SS	97年9月4日	セガ・エンタープライゼス	2800円
出動！ミニスカポリス（ノーマル版）	SS	97年9月25日	Sada Soft	4800円
ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SS	97年9月25日	エクシングエンタテイメント	4800円
ゼルドナーシルト	SS	97年9月25日	セガ・エンタープライゼス	6800円
サムライスピリッツ　天草降臨	SS	97年10月2日	エス・エヌ・ケイ	5800円
銀河英雄伝説PLUS	SS	97年10月23日	徳間書店	5800円
HEIWAパチンコワールド64	N64	97年10月下旬	ショウエイシステム	8500円
合格ボーイシリーズ⑥　高校入試出る順歴史年代あんきポイント240	GB	97年9月26日	イマジニア	2980円
Z合格ボーイシリーズ②　Z会究極の栄熟語 1017	GB	97年9月26日	イマジニア	2980円
ゲームで発見!!　たまごっち2	GB	97年10月17日	バンダイ	4286円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	NEO	97年10月30日	エス・エヌ・ケイ	6800円

Jコード064408
ミニ4ボーイⅡ
レースシミュレーション／J・ウィング
GB　97年9月26日予定　4800円予定

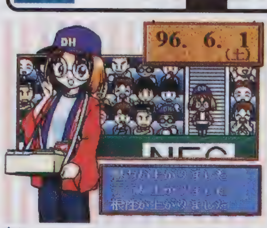
96年12月に発売された、レースシミュレーションの続編。今作ではパートナーとともに、個性豊かなライバル達10人と戦っていく。パーツの種類も前作の約2倍に増え、リアルなセッティングが楽しめる。


↑パートナー次第で話も盛り上がる

●カートリッジ●スーパーゲームボーイ対応●通信ケーブル対応

Jコード048852
こみっくろーど
シミュレーション／NECホームエレクトロニクス
PC-FX　97年9月26日　7800円

漫画家を目指す女の子を育成するシミュレーション。アルバイトで独り暮しをやりくりしながら、コツコツと漫画を描き、プロデビューを目指していく。自分の描いた作品は見ることができ、手直しも可能だ。



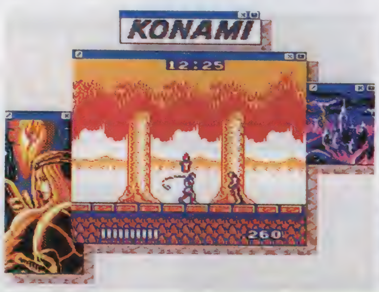
↑主人公は、おっとりしたメガネっ娘

●CD-ROM

Jコード070955
コナミGBコレクションVol.1
バラエティ／コナミ
GB　97年9月25日　3980円

プレイしたその瞬間、懐かしさが胸にこみ上げてくる

長年に渡り、多くの名作を輩出してきたコナミ。その中から過去の名作を選りすぐったコレクション集の、栄えある第1弾が登場する。収録されているのは、『グラディウス』『ドラキュラ伝説』『コナミレーシング』『コントラ』の全4作品。いまだにファンの多いタイトルばかりで、非常に充実したラインナップだ。もちろん、今までに遊んだ事がない人でも、十分に楽しめる内容となっている。コンパクトにまとまってはいるものの、コナミの歴史を確かに感じるソフトだ。



←まさに懐かしいの一言に尽きる。ゲームボーイで手軽に遊べるのも魅力だ

●カートリッジ

五劫のすり切れ
9月号の「Rie」さん！　男の立場からしても同意見です。ゲーセンやショップでいきなり声をかけるわけにもいかないし…じゅげむよ、こんな私達に愛の手を！　本気で彼女（ゲーム好き）欲しいんですよ。（ジュビリスト）

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ！

行ってみた！ 聞いてみた！

「スタンダードをつくる」。デジタルピンボールにこだわるデジタル職人集団

株式会社ＫＡＺｅ

ピンボールのスタンダードを目指す

デジタルピンボールと言えばカゼ、というくらい、ピンボールゲームファンにはポピュラーなこの会社。このこだわりはハンパじゃない、と思っていたら、やっぱり社長の河副氏はすごい人だった。

「ピンボールはうちにとって基礎となるものなんです。今の世の中、物を作るって大変なことじゃないですか。映画やゲームなどでも、ヒットすると安易な続編やそれに類似した作品が作られる。お金儲けを考えれば、そういった方向になりがちですよね。しかし、そうすると、自分たちのやりたいことが見えなくなってくる。私たちは、それを見失わないためにピンボールというものにこだわっているんです」

どうしてピンボールを？。

「これまで長い間ピンボールゲームが親しまれてきたのも、そこに普遍的な面白さが備わっていて、誰でも楽しめるものだからですよね。これは極める価値のあるものではないかと」

もちろん、社長も大のピンボール好きなのだが。

「そして、目指しているのはデジタルピンボールのスタンダードです」

誰もが納得できるピンボールゲームを作りたいという。すでに、カゼのピンボールゲームには定評があるところ。社長の目指すスタンダードはそう遠いことではないのかもしれない。

ゲームのバージョンアップは世界初？

九月に発売されたカゼの最新作『デジタルピンボール ラスト・グラディエーターズ Ver.9.7』での新しい試み、それがゲームのバージョンアップだ。パソコンのソフトなんかではお馴染みのバージョンアップ。ゲームでは初めてのことだとか。

「あの名車ポルシェ911は、基本デザインは変わりませんが、技術の進化に応じて常にマイナーチェンジを繰り返しています。カゼのデジタルピンボールもコンセプトは全く同じで、常に未来に向け進化するように設計されているんです。基本を変えず、新しく生まれ変わることによって一段と成熟し続ける、それが私たちのバージョンアップの考えです」

フルデジタルピンボールの誕生!?

「フルデジタルの実機版ピンボール台を開発中なんです」

今後の予定を聞くと、こんなすごい話が飛び出してきた。

「いままでの実機のピンボール台は、市場的にももう先が見えています。今開発しているのは、台の部分をすべてフルデジタル３Ｄで表現するもの。ちょうどアメリカで、見る角度によって視点が変化する大画面のモニターが開発されて、この導入を今検討中です」

もう一度、ピンボールの新しい時代を作りたい、という河副氏。年末までには試作機をお披露目できるそうだ。

そしてまたまた大ニュース。

「あの『スポーン』の版権を取ったんですよ」

全米で大人気のコミックキャラクターの版権を、たとえピンボールに関してだけとは言え、単独で取得してきてしまうなんて、並大抵のことではない。この『スポーン』、いったいどんなゲームになって僕たちの前に現れるんだろうか。

デジタルピンボールの世界は、ますます面白くなりそうだ。

DATA

【会社概要】

●所在地
東京都港区南青山7-3-2
パーク705･806
TEL/03-3797-0350

●設立
1990年11月15日

●資本金
1000万円

●事業内容
マルチメディア関連機器、ソフトウェア、画像ソフトウェア及び、映像媒体の開発、販売、知識教育分野におけるプログラムの研究、企画、開発など。

カゼはこんな会社

カゼといえばピンボールゲームが代名詞。自社ブランドで出したゲームは、最新作で３作目だ。ところで気になるのは、会社の名前。社長曰く、意味があるようでない名前。ちょっとわかりにくいけど、誰も使わないような印象深い名前をにしたかったとのこと。実は“風”とは何の関係もない。社長が何気なく頭の中で浮かんだ言葉が、そのまま会社名になったわけ。



●教えてくれた人
株式会社ＫＡＺｅ
代表取締役･プロデューサー
河副純一郎氏

今月のおみやげ



1名

行ってみた！ 記念 世界にひとつしかない オリジナルKAZe Tシャツ

河副社長がじゅげむ読者のために特別に作ってくれたTシャツを限定1名様にプレゼント。これ、ホントに世界にひとつしかない貴重品だよ！

KAZeから太っ腹プレゼント！

欲しいもの・住所・氏名・年齢・職業と、この コーナーへの感想をハガキに書いて、
〒105東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル６Ｆ
（株）リクルート　じゅげむ編集部
「行ってみた！　聞いてみた！　KAZeプレゼント」係までお送りください。〆切は10月29日（当日消印有効）。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

最新作は 97年版ラストグラディエーターズ

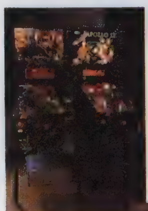


カゼのスタンダード戦略を担うフラッグシップソフト。カゼネットにアクセスして暗号を入力すれば、世界ランクが表示される。9月11日発売/サターン/コンビニ専売

モーションキャプチャーでいったい何を!?



このスタジオではいったい何をやってるんでしょう。この動きは格闘ぽいんだけどなあ（ダンスにも見えるけど）



開発室に“デン！”と置かれた2台のピンボール。つい遊びたくなります



モダンな作りのマンション 研究所は4部屋に分かれている

総合研究所があるのはとっても静かな住宅街



落ち着いた環境の中で、お仕事するスタッフ。こんなところなら能率が上がりそう



ロフトっぽい２階の会議室。新たなアイデアがここで交わされる

© KAZe 1997

インターネットを散歩しよう

きりいゆうこの ホームページらしんばん



桐井裕子(きりいゆうこ)
パソコンに魅せられて3年。
最近はライターおよび翻訳者の世界にもぐりこみ、昼夜逆転生活を送っている。
ネコが大好きな楽天家。

**「らしんばん」もいよいよ今月で最終回になります。
そこで、今月は役に立つ定番サイトを集めてみました。
連載開始のころに比べるとウェブの世界もずいぶん変わりましたが、
これからも楽しく散歩を続けてくださいね!**

ピピンユーザーによるピピンユーザーのためのサイト

自動車の世界には愛用している人達で作るユーザーズグループというものがあり、以前このコーナーでもそのサイトを紹介しましたよね。実はパソコンユーザーも同様のグループを作って情報交換をしています。特にMac関係のユーザーズグループは多く、充実していますが、その弟分のピピンも例外ではありません。今回メインで紹介するのはそのピピン・ユーザーズグループのホームページ。とにかくびっくりするほど情報が充実しています。ピピンの最大の魅力はテレビでインターネットを楽しめることですが、そのためのソフト「Internet Kit」に関するノウハウがぎっしり。ユーザーであるメンバーが自分でトライ&エラーを繰り返している様子がよくわかって、ユーザーでなくても読みごたえがあります。Internet Kitに搭載されているNetscapeのピピン版は、パソコン版にあるメニューバーが隠れていて見えませんが、これをあえて使えるようにする裏ワザまで載っていました。(メンバーからは「とびつき法」と呼ばれているそうです)この他にも表示したホームページをプリンターで印刷する方法や、Netscapeの隠しコマンドなどがあります。

Mac用のソフトが使える「PEase」の情報も満載!

もうひとつ充実しているのが、「PEase」というピピン用ソフトの利用法が載っているコーナー。「PEase」はMac用のシェアウェア、フリーウェア、市販のソフトをピピンで使えるようにするものですが、動作が確認されているソフト一覧(これもメンバーの方によって確認されているもの)をはじめ、圧縮されているソフトの解凍方法や、フラッシュメモリ内にあるデータをフロッピーでバックアップを取る方法まで細かく解説してあるのです。特にこれまでピピンをホームページを見ることにしか使っていなかったユーザーには絶対にオススメ。添付ソフトのテレビワークスで普通のテキストデータを見たり印刷したりする方法も載っていました。

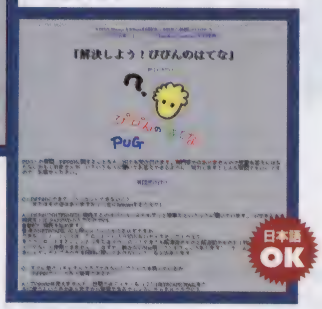
もちろん、こういった情報以外にメンバーから寄せられたメッセージやイラストなども公開されていますし、ユーザーズグループへの入会方法も書いてあります。まわりにピピンユーザーがいない、という人は、入会してピピン仲間をどんどん作っちゃいましょう。



Pippin Users Group (PUG)
http://www.makie.com/pug.html
ユーザーズグループへの入会方法も案内があります。入会金や会費はありませんし迷わずゴー!自分がどんなふうにピピンを使っているのか、ちょっと自慢したくありませんか?



http://www.makie.com/puggifshow.html
メンバーが作成したグラフィックを載せたページ。作品はテレビワークスのペイント機能で描かれたものでしょうか?メッセージコーナーにはアメリカのユーザーの名前もありました



http://www.makie.com/pugHatena.html
ピピンでホームページが作れるって知ってました?質問コーナーにはピピンだけで作ったサイトへのリンクもありました。ニフティなどのパソコン通信のやり方も載っています

Chase SEARCH 日本語 OK
http://www.threeweb.ad.jp/~haibala/ff/chase.shtml
ネットサーフィンの必需品である各種サーチエンジンを細かく評価

Asahi NewsPaper (asahi.com) 日本語 OK
http://www.asahi.com/
朝日新聞のニュースサイト。紙面よりも早く速報が読めるのが魅力

goo 日本語 OK
http://www.goo.ne.jp/
登録データの多さと細かい検索機能で人気上昇中のサーチエンジン

ガンダムバーチャルモデラーホームページ 日本語 OK
http://www.channel.or.jp/vmhp/
Q&Aやインフォメーションの他ユーザーが作った作品も掲載する

日経パソコン online 日本語 OK
http://www2.nikkeibp.co.jp/NPC/index.html
日経BP社が発行しているパソコン雑誌「日経パソコン」のサイト



ピピン@アットマークで見よう、
ピピンのためのホームページ。
テレビで見よう、インターネット。

PiPPiN™
atmark™
ADVANCED TECHNOLOGY BY APPLE COMPUTER

特別ネットワークセット
64,800円(税別)
特別ネットワークセット
●ピピン@アットマーク本体
●付属コントローラ
●専用モデム
●Pippin用CD-ROMソフト5本

ご購入価格
本体◆49,800円 (ピピン@アットマーク本体、コントローラ、Pippin用CD-ROMソフトテレビワークス、PEASE)
ATMARKモデム◆12,800円　ATMARKネットワークCD-ROMセット◆5,800円
ATMARKキーボード◆9,800円　ATMARKフロッピーユニット◆12,000円

◆フリーダイヤルでのお申込み
お近くに取扱店がない場合
0120-567-565
受付時間 9:00～21:00

●商品についてのお問合わせ
バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター
03-3864-5588

Bandai Digital Entertainment
株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント

最新ソフトからハード購入ガイドまで16ページ
パソコン情報満載!

ぱそじゅげ

『ぱそじゅげ』とは
じゅげむパソコンページのコトです



MENU

これから年末に向けてパソゲーも盛り上がりそーなカンジ
早めにデスクトップの整頓やパワーアップをしておくといいかもね。
今月の特集は、懐かしのゲーム名をキーワードに
掲載されているホームページのURLが分かるオトクなもの。
さらにNEWコラム「っていうか…俺がアイコン」も要チェックだよ。

イラスト／R研究所

ビット・ジェネレーション97開催記念

●テレビゲーム・ミュージアム代表 ダブ代表取締役
桝山寛
×
●ゲーム作家
飯田和敏
×
●メディア文化研究家
高広伯彦

「レ・ゲー」(レトロゲーム) WWWハイパーリンク座談会

今回の「ぱそじゅげ」は、いつもとちょっと趣向を変えて、レトロゲーム特集。3人の識者が昔のゲームをめぐって語り合う座談会をお送りします。さらに、文中のキーワードに関連するインターネットのホームページを誌上ハイパーリンクとして紹介してみました。座談会を読み終えたらネットサーフの旅に出かけてみよう！ まだパソコンを持ってない人もこのページでネットの雰囲気を疑似体験してみてね。

文●元宮秀介(ワンナップ)
Text by Shusuke Motomiya
写真●早崎太郎(リクルート)
Photo by Taro Hayasaki

――この座談会は、12月14日まで名古屋で行われている「ビット・ジェネレーション97展」の開催を記念して企画されました。実をいうと、きっかけは企画者である桝山さんから編集部宛てにいただいた、一通のメールでした。「昔のゲームは、なぜ面白いのか」。この興味深いテーマをめぐって、ゲーム作家の飯田和敏さんと、メディア文化研究家の高広伯彦さんを交えて、語りあっていただけたら、と思います。みなさん、すでにビット・ジェネレーション展に足を運ばれているようなので、その感想からお願いします。

桝山寛 まずはじめに読者の方のために、ビット・ジェネレーション展の運営母体になっている「テレビゲーム・ミュージアム」について説明しておきますと、私や音楽家のすぎやまこういちさんなどが中心になって運営している非営利の研究団体です。書籍を作る、展覧会を開く、月例の研究会を開くなどの活動を行っていて、ゆくゆくはゲームのミュージアムを作ることを目標としています。私自身は現在、ゲームを作る側の立場にいるのですが、これまでは広い意味で言うと「テレビゲームってなんだろう」ということを考えてきました。簡単に言えば、何で自分はテレビゲームにこんなに時間とお金を使ってしまうんだろう、ということに興味を感じています。

飯田和敏 僕は1968年生まれで、ちょうど「インベーダーブーム」を小学生の頃に迎えた世代なんです。ビット・ジェネレーション展は、あの頃の僕はゲームに何を見ていたのか、そして今の僕は昔のゲームを見て、どう感じているのか。このふたつの自分を見る場でした。それと会場の「キュレーター」さんに頼み込んで、一日にコイン10枚、のところを50枚もらって遊びまくった。これが愉快で愉快で(笑)。当時は小学生なんで、さすがに一回のゲームに100円は払えなかった。人のプレイを見るだけ、音を聴くだけという楽しみ方をしていたので、ビット・ジェネレーション展で思う存分、『スペースインベーダー』が遊べたのは、僕にとってハーレム状態でした(笑)。

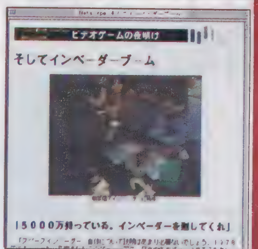
高広伯彦 僕がゲームにのめり込むきっかけ、すべての原点となったのは『ゼビウス』なんですよ。ゲームをはじめたのは『スペースインベーダー』の頃なんだけど、その頃はゲームをする人というより、人が遊んでいるのを後ろから眺める人だった。お金ないしね。ゲーマーとしては、やはり『ゼビウス』からですね。ちょうど、ベーシックマガジンに攻略本が付録としてつきはじめた頃で、『ゼビウス』をきっかけにゲームにどんどんとハマっていった。そんなわけで、ビット・ジェネレーション展では、ひたすら『ゼビウス』をプレイしていました(笑)。

桝山 それでは、本題に入りたいのですが、やっぱり昔のゲームは面白いんですよ。『ゼビウス』はもちろん、『ブロック崩し』だって面白いわけです。昔のゲームと今、ゲームセンターにあるゲームは、面白さ自体は変わらないと思います。昔のゲームは、面白さのレベルで劣っていると思いがちじゃないですか。だけど、そうなのかな？ と思うわけです。充分に面白いんだけれど、刺激の量が足りないから、100円を払う気にはならない。だから、今私たちがゲームセンターで遊ぶときには、面白さにプラスアルファのゴージャスさとか派手なグラフィックスとか、周辺のモノにお金を払っている気がするんですけど、それはどうですか？

高広 桝山さんがおっしゃるように、面白さの軸は、いろいろとありますよね。『ゼビウス』が登場してきたとき、ザ

インベーダーブーム

タイトーから1978年に発売された「スペースインベーダー」は、「インベーダーハウス」と称したゲームセンターが全国に乱立されるほどの大ブームを巻き起こした



ゲームの博物館HP／そしてインベーダーブーム
http://www.exa.co.jp/~nemoto/legend/invader.html
●作者Root氏による、アーケードゲームの歴史の調査・発表を目的としたホームページ。

ゼビウス

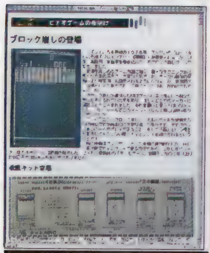
ナムコから1983年に発売されたアーケードゲーム。浮かび上がってくるストーリー、プレイするたびに深まる謎などをめぐって、多くの文化人がその魅力を語った



XEVIOUS
http://www-rd.cc.tohoku.ac.jp/introduction/members/ozawa/xevious/xevious.html
●移植版の解説、ゼビ語研究など、多面的にゼビウスの魅力に迫った内容充実のファンページ。

ブロック崩し

オリジナルは、アタリ社が1976年に発売したアーケードゲーム「ブレイクアウト」。その後、膨大な量が出回ったコピー基板も含めて、「ブロック崩し」と呼ばれた



ゲームの博物館HP／ブロック崩しの登場
http://www.exa.co.jp/~nemoto/legend/block.html
●前出のRoot氏によるページ。当時のゲームセンターの状況の描写が秀逸。

ビット・ジェネレーション展って何？

ビット・ジェネレーション展とは、テレビゲーム・ミュージアムが企画した展覧会のこと。「ネット」「パソコン」「ゲーム」の過去、現在、未来について、「たのしい」というキーワードを軸に、古今東西のゲームを文化的な視点から展示。「ゲームを考える」貴重な場、として、ゲームファン必見の企画展だ。

昨年は大阪の天保山美術館で行われ、今年は名古屋市のNTTマルチメディア情報館PLA・NETで開催されている。



http://www.namos.co.jp/PLA-NET/BG97/







http://trans-japan.com/vp/bg96/

ビット・ジェネレーション展

場所■名古屋市　NHK名古屋放送センタービル内「NTTマルチメディア情報館　PLA-NET」
開催日時■97年12月14日まで
(月)～(金)　10:00～17:00
(土)(日)(祝)　10:00～18:00
休館日　毎月第三月曜日　入場料金　無料
問い合わせ■TEL:052-952-9611(PLA-NET事務局)
e-mail:pla-net@namos.co.jp

キュレーター
博物館、美術館などで、展示の企画・構成(キュレーション)をする人のこと。フランス語ではコンセルヴァトゥール、日本では「学芸員」と訳されることが多い。

ぱそじゅげ



桝山 寛

テレビゲーム・ミュージアム代表
ダブ代表取締役

PROFILE
hiroshi masuyama
1958年生まれ。現在、プロデューサーとして、NINTENDO64向けゲームの制作に携わる。主な編著に『電視遊戯時代／テレビゲームの現在』などがある。

http://www.1tokyo.com/ole/profile.html
http://www.dabb.com/

太陽のしっぽ

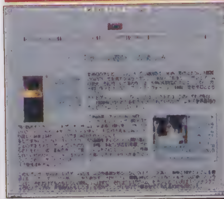
アートディンク社から1996年に発売されたプレイステーション用ソフト。原始時代を題材に、走る、狩る、食うなど、原初的な快楽を追求したゲーム。

彼岸道／第6回・「太陽のしっぽ」完成
http://www.param.co.jp/iida/michi/p06.html

●「彼岸道」は、飯田氏がインターネットマガジン『Hyper ENZINE』に連載していたコラム。第6回で『太陽のしっぽ』の狙い、意気込みについて語っている。

インタラクション

テレビゲーム・ミュージアムのページでは、『電視遊戯時代』(ビレッジセンター出版局)向けに桝山氏が執筆した原稿を読むことができる。画像はスイッチのインタラクションに言及した「ボール遊びの楽しみ」。



テレビゲームの文化史
http://trans-japan.com/vp/bg96/denyu/010-01.html

「戦艦ポチョムキン」

セルゲイ・エイゼンシュテイン監督／1925年／ロシア映画。モンタージュ理論を導入し、現在の映画の礎となった記念碑的作品。

「月世界旅行」

ジョルジュ・メリエス監督／1902年／フランス映画。トリック撮影や劇的技巧などの基礎を築いた作品。



Le Voyage Dans La Lune (A Trip To The Moon) (1902)
http://www.filmsite.org/voya.html

バーチャファイター

セガ・エンタープライゼスAM2研によるアーケードゲーム。発売は1993年。リアルタイムの3DCGを使った初の格闘ゲームとして、国内外のゲーマーに衝撃を与えた。



日刊バーチャファイター
http://www.sega.co.jp/AM2/welcome/

●AM2研が制作する日替わり「バーチャファイターマガジン」。最新情報、プレゼント企画などファンは必見。

ッパーとブラスターの使い分けで、地上と空中を攻撃する、という操作体系は確かに新しくて、面白かった。だけど、それだけじゃないと思うわけです。『ゼビウス』には、まず映像の面白さがあった。同じように『平安京エイリアン』のグラフィック、あるいは『スペースインベーダー』のインベーダーの足の動きなどは、今見ても本当に面白い。『バーチャファイター』の3Dグラフィックは確かに面白いんだけど、昔のゲームと比較すると単に映像のキメが上がっているだけのように感じます。

桝山　メディアには仕組みが発達する時代と、仕組みがある程度発達して内容が充実する時代があるわけです。たとえば映画。始まりはモノクロで音がなかったけど、技術の発達によって、カラーになり、ステレオになった。そういう時期を通過してきている。同じことがゲームにも言えるわけで、『ドラゴンクエストI』『II』『III』の頃は、私たちはRPGという仕組みに魅せられていたわけです。こんな風に物語を体験できて、こんなに勧善懲悪でシンプルな物語に感動できる仕組みがあるのか、と驚いたわけです。今ではRPGという仕組みにだんだん飽きてきた人と、いまだに好きでゴージャスなCGやムービーに魅せられて『FFVII』にハマる人もいるということでしょうね。それと『スペースインベーダー』や『平安京エイリアン』が面白い、という人は、やはり歴史を知っているからだと思うわけですよ。逆に今の子供たちが『スペースインベーダー』で遊んでも、きっとそれなりにしか面白くないはずです。僕らが『戦艦ポチョムキン』や『月世界旅行』を観たときに、「面白い」と感じるのは、映画の歴史を知っているからだし、ある程度知識があるからでしょう。どんなメディアでも積み重ねを見ていくと面白い。だから私はゲームのミュージアムが必要だと思うんです。

飯田　僕はゲーム作家として、新しいゲームを作ろう、新しいルールを創造しよう、という意識はまったくなくて、むしろ先祖帰りを常に心がけています。よりシンプルであることを目指して。これは以前、ゲームミュージアムの月例会で、桝山さんがおっしゃっていて、なるほどと思ったことなんだけど、ゲームの面白さとは、スイッチであると。スイッチをカチンと押すと、電気がパッとつく。そのインタラクションの面白さは、絶対にある。

桝山　うん、あるでしょ。

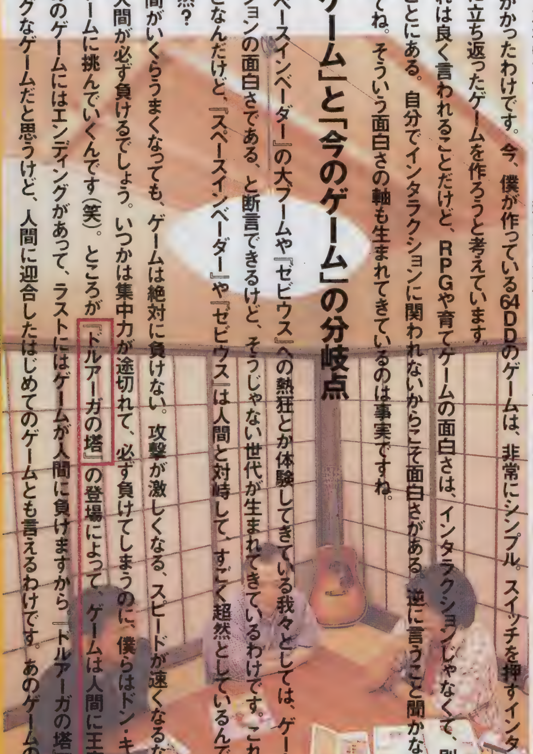
飯田　ゲームはインタラクションだけで充分に面白いと思うので、僕は自分の作品はそれ以外の要素を省く方向で作ってきました。

桝山　ところで、その先祖帰りと『太陽のしっぽ』の主人公が原始人だということに関係はあるの？

飯田　実は、あります(笑)。『アクアノートの休日』は、まだカッコつけていたんですよ。今日的なテーマを身にまといつつ、イルカとかラッセンのイメージにおもねりながら『スペースインベーダー』を目指していたのが『アクアノートの休日』だったわけです。それがある程度の感触を得たので、「はじめのゲーム」を作ろう、ということで『太陽のしっぽ』に取りかかったわけです。今、僕が作っている64DDのゲームは、非常にシンプル。スイッチを押すインタラクションの快楽に立ち返ったゲームを作ろうと考えています。

高広　これは良く言われることだけど、RPGや育てゲームの面白さは、インタラクションじゃなくて、別の時間を持てることにある。自分でインタラクションに関われないからこそ面白さがある。逆に言うこと聞かないから面白い、なんてね。そういう面白さの軸も生まれてきているのは事実ですね。

「昔のゲーム」と「今のゲーム」の分岐点



飯田　『スペースインベーダー』の大ブームや『ゼビウス』への熱狂とか体験してきている我々としては、ゲームとはインタラクションの面白さである、と断言できるけど、そうじゃない世代が生まれてきているわけです。これは先日、考えたことなんだけど、『スペースインベーダー』や『ゼビウス』は人間と対峙して、すごく超然としているんですよ。

桝山　超然？

飯田　人間がいくらうまくなっても、ゲームは絶対に負けない。攻撃が激しくなる、スピードが速くなるなどして、最後には人間が必ず負けるでしょう。いつかは集中力が途切れて、必ず負けてしまうのに、僕らはドン・キホーテのように、ゲームに挑んでいくんです(笑)。ところが『ドルアーガの塔』の登場によって、ゲームは人間に王座を渡すんです。あのゲームにはエンディングがあって、ラストにはゲームが人間に負けますから。『ドルアーガの塔』はエポックメイキングなゲームだと思うけど、人間に迎合したはじめてのゲームとも言えるわけです。あのゲームの登場で、

ドルアーガの塔

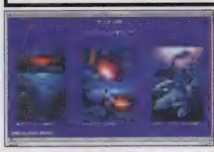
ナムコから1984年に発売されたアーケードゲーム。60階の塔の最上階に昇るためには、各階にひそむ謎を解かなければならないのだが、ヒントは一切ない。その難解さが、ゲーマーの挑戦意欲をかきたてた。

名機にロックオン／THE TOEWR OF DRUAGA
http://www.nsknet.or.jp/~otayan/lockon/druaga.html

●元ゲーメスト編集のおたやん氏による、80年代ゲームファン向けのページ。「ドルアーガの塔」の項では、当時のゲーマーの熱狂ぶり、困惑ぶりのエピソードが読める。

ラッセン

GALLERY AKIRA／ラッセン
http://www.dango.or.jp/~gallery/mark34.html



●現代のアメリカン・ポップアートの第一人者、クリスチャン・R・ラッセンの作品をオンラインショッピングできるページ。

アクアノートの休日

アートディンク社から1995年に発売されたプレイステーション用ソフト。潜水艦を操作して、夢のような海をさまよう。ゲームで「癒し」にアプローチした意欲作。

TV-GAME MUSEUM 月例研究会：議事録
http://trans-japan.com/vp/bg96/report/report-06.html

●テレビゲーム・ミュージアム月例会の抄録を読むことができる。このページは飯田氏がゲストとして招かれた「ルールなきゲームの存在意義」。

FFVII

シリーズ最新作の「VII」は、売り上げ350万本以上を突破。映画を意識したシナリオメイク、CGムービーの多用など、常にゲーム業界に刺激をもたらしている。

Final Fantasy VII Home Page
http://www.square.co.jp/ff7/index.html

●スクウェアオフィシャルのFFVIIホームページ。作品解説に加えて、ムービーがダウンロードできる。

Atebanova: Final Fantasy VII Links
http://www.cse.ec.kyushu-u.ac.jp/~tel96263/ff7link.html

●ファンによる『FFVII』関連の膨大なリンク集。

ドラクエ

国産RPGの開祖、とでもいうべき作品。シナリオの妙、きめこまかいソフト作りは、他の追随を許さない。最新作は、プレイステーションで発売される予定だ。

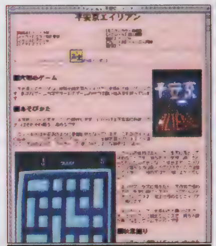


ドラクエシリーズラインナップ
http://www2.marinet.or.jp/~enix/news/DQ/

●エニックスオフィシャルのドラクエホームページでは、最新情報やシリーズ作品の紹介などが読める。

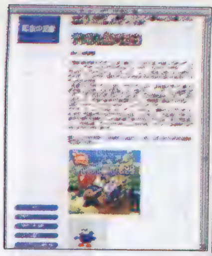
平安京エイリアン

電気音響から1980年に発売されたアーケードゲーム。東大生が作ったゲームとして話題を呼ぶ。元祖ゲームコミック『ゲームセンターあらし』もたびたび取り上げた。



ゲームの博物館HP／平安京エイリアン
http://www.exa.co.jp/~nemoto/gra/heian/heian.html

●前出のページより。当時のテクニックが懐かしい。



●作者の森川氏について知りたいときは、こちらのページを。

がんばれ森川君2号

http://www.scei.co.jp/sd2/morikawa/

●オフィシャルページでは、ゲーム画面を収録したムービーや作品解説を見ることができる。

EPSON ARTTIME 森川幸人

http://www.epson.co.jp/epson/japanese/arttime/morikawa/mori_new.html

がんばれ森川君2号

SCEが1997年に発売したプレイステーション用ソフト。ロボットのPiTに指示を与えて、さらに賢く育てていく。人工知能をテーマにしたゲーム。



『アップルタウン物語』

任天堂/ディスクカード書換えのご案内

http://www.scei.co.jp/sd2/morikawa/

●キャラクターが小さな女の子になった、ファミコンのディスクシステム版が、『アップルタウン物語』として、スクウェアからリリースされていた。現在も任天堂でディスクカードの書き換えが可能だ。

リトル・コンピュータ・ピープル

彼はテレビモニターの中の家で暮らしており、食事をしたりテレビを見たりレコードを聴いたりと、我々と同じライフスタイルを持っている。(『電子遊戯大全』より引用)

たまごっちプラザ

http://www2.channel.or.jp/tam/tac/tamhome.htm

●バンダイのオフィシャルページではシリーズの最新情報や遊び方を紹介している。

たまごっちリンク集

http://www.urban.or.jp/home/jun/tamago/link.html

●たまごっちにはファンページが多く、飼育日記や販売情報、ウラワザ情報など、その内容は多彩だ。

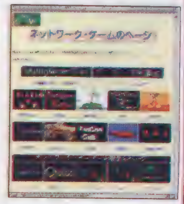


たまごっち

バンダイが1996年に発売した携帯型ゲーム。育て方によって成長後の姿が変わる、というゲーム性や、デザインのファッション性が受け、発売から10ヶ月経っても入手困難、というくらいの大ブームを巻き起こしている。

ネットワークゲーム

インターネットやパソコン通信を通じて、遠隔地にいるプレイヤーと対戦するタイプのゲームの総称。『DOOM』をきっかけに盛り上がり、最近ではRPG『Diablo』が圧倒的な人気を集めている。



ネットワーク・ゲームのページ!

http://www2t.biglobe.ne.jp/~majin/game/netgame.htm

●ネットワークゲーム全般のファンページ。作品紹介からマニアが語らう会議室、シェアウェア版のダウンロードサイトへのリンクまで内容盛りだくさん。

その後のゲームの方向性が決定付けられてしまったのかな、とも思いますね。超然としたゲームはかっこいい。それは、僕自身、ゲームを製作していて、すごくジレンマを感じていることでもあるんです。終わりのあるゲームを作ることに、抵抗感があるんですよ。というのは、僕らはお客さんに遊んでもらいたい、楽しい時間を提供したい、という思いがあって、ゲームを作っているわけだけど、「これで終わりですよ」という要素を内包させてしまうことが、すごく腑に落ちないんです。そうはいいつつも、今日的なゲームを作るには、ゲームオーバーや達成感を感じる仕掛けを用意しなければならない、というジレンマ。だけど、今回のゲームは、このジレンマを解消する方法を発見したので、それをやってみようと思っています。

高広　『ドルアーガの塔』の終わり方には2種類あって、最終的にドルアーガに打ち勝つエンディングと、負けて終わるゲームオーバーがありますよね。最近の格闘ゲームでは、ゲームに勝つほかに、対戦相手に負けて終わる、というパターンもあります。人に終わらせられるわけです。そんなことを考えていると、ゲームの終わり方は、楽しさのひとつでもあるのかな、と思いますよ。『ゼビウス』の終わり方はまた違っていて、すでに伝説化していますけど、1千万点になるとゲームが止まるんですよね。あれは厳密に言うと、終わりじゃないんですけど、すごく達成感がある。飯田さんがおっしゃったように、ゲームデザインには、面白い終わりを作る、という発想もあるんでしょうね。

「昔のゲームは面白い」の理由

桝山　ビット・ジェネレーション展に一度、話を戻しますけど、ゲームはこの座談会のように、場当たり的に語られることは多いけど、体系的に考える場所はないんですよ。ビット・ジェネレーション展に「つながるコンピュータ」という名前で、デジタルが可能にする新しいコミュニケーションをテーマに、ネットワークゲームやポケモン、そしてたまごっちなどを展示したコーナーがあります。単に昔のゲームは懐かしい、というんじゃなくて、順番に並べて考えていくと、新しい面白さが出てくると思うんですよ。そのコーナーにはビデオだけの展示ですが、『パピーラブ』という作品があります。久しぶりに遊んでみたんですけど、すごく面白かった。簡単に言えば人工知能のソフトなんだけど、パッケージも犬小屋の形をしていたりして、洒落ている。プログラムはものすごく小さいし、モノクロの画面だけど、すごく面白いんですよ。今、たまごっちの何番煎じのようなゲームが出ているけど、あのゲームがちゃんとリメイクされていれば、充分売れると思います。『リトル・コンピュータピープル』も実験的で、面白い。たまごっちはそういうモノの積み重ねから生まれている。この積み重ねを知らないと、たまごっちを作れない、というわけではありません。だけど人間の営みとして、試行錯誤している、ということを見せたかった。『がんばれ森川君2号』を遊んでみて面白いと感じたら、それをきっかけに、こういうことを知って欲しい。ゲームの情報はとかく雑誌に頼りがちなんだけど、ゲームは見ているだけじゃダメ。遊んでみないと何もわからないから。映画だったら近くのレンタルビデオ屋に行けば、過去の作品を借りられる。だけど、ゲームにはレンタルビデオに変わるものはないですよね。それこそがゲームミュージアムの意義だと思います。だから、もし『じゅげむ』の読者で、ビット・ジェネレーション展に足を運んでくれる人がいるのなら、昔のゲームがたまたま隣に並んでいる、じゃなくて、美術館で言うキュレーション、雑誌でいうならば編集の面白さを感じながら見て欲しいですね。

飯田　断言しちゃうけど、たまごっちよりは『パピーラブ』の方が面白いんですよ。なぜかといえば表現がストイックでしょ。ハードウェアの表現能力が未成熟という物理的な理由があって、インタラクションには、物理的なインタラクションと対になって、イマジネーションのインタラクションがあるんですよ。昔のゲームには、このふたつのインタラクションがあったわけです。

高広　『ゼビウス』や『スペースインベーダー』『ブロック崩し』は、それぞれリメイク作品が発売されていますけど、面白さは変わりようがないから、絵を豪華にしているだけ。だけど、それは逆に面白さを半減させることになりかねない。僕がポケベルの研究をしていたせいで余計にそう思うのかもしれないけど、ポケベルは以前は数字でメッセージをやり取りしていました。「084」を「おはよう」と読めるのは、数字を日本語に置き換えて読める文化を僕たちは持っているから。人間は、数字の羅列があると、これはどういう順番で並んでいるのかな、と意味を求める。意味を求める度合いが大きければ大きいほど、より楽しい。だからポケベルは文字メッセージになってから面白くなくなったといわれてる。これはゲームも同じでしょう。かつて「人」という文字がキャラクターだったパソコンゲームがあり

ポケベル

ポケベル ~つぶやきとささやきのネットワーク

http://imola.kbs.keio.ac.jp/~mamorita/cases/pocketbell/report/002/pb_02.html



●ポケベルの歴史、ブームの検証、メディア論などのレポートを掲載しているページ。

パピーラブ

「…子犬の調教が目的というゲーム(中略)上手に仕込むと次第に芸を覚えていき、最終的にはタンゴを踊ったり空中回転をしたりと高度な技をこなすようになっていく…」(『電子遊戯大全』より引用)

LOVELOVE MACINTOSH

http://kfn.ksp.or.jp/~munehiro/mac/maclove.html

●パッケージ写真を発見！



この画面はアミーガ版なのでカラーだが、マック版はモノクロ

ポケモン

任天堂が1996年に発売したゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター』。ゲームボーイで通信交換/対戦を楽しむ、という練り込まれたアイデア、151種類に及ぶポケモンの魅力で、現在、600万本を超える大ヒットを記録している

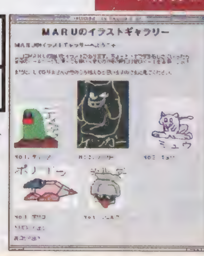
ポケモンセンター シモキタタウン本部

http://www.gamefreak.co.jp/POKEMON/INDEX.HTM

●ポケモンを制作したソフトハウス・ゲームフリークのホームページ。開発者のインタビューや制作の裏話、そしてオリジナル・ポケモンアイコンの無料配布など、ファンならずとも訪れたくなる強力な企画が満載。

自称ポケモン博士*MARU*のホームページ

http://po.cnet.ne.jp/k/koshita/maru/maru.htm



●ポケモンファンのページは、他のゲームと比べて作者に子供やファミリーが多いことが特徴。見ているだけでほのぼの楽しくなる。



飯田和敏 ゲーム作家

PROFILE

kazutosi iida

1968年生まれ。『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』を制作した後に、有限会社パーラムを設立。64DD向けに制作中の最新作の完成が待たれる。

http://www.param.co.jp/



高広伯彦

メディア文化研究家

PROFILE

norihiko takahiro

1970年生まれ。広告代理店に勤務しながら、メディア全般を研究している。共著に『ポケベル・ケータイ主義！』(ジャストシステム刊)がある。

http://www.cyberoz.net/city/norit/



プリクラの少女たち

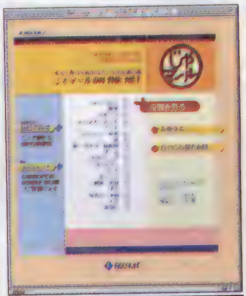
http://www6.shizuokanet.or.jp/usr/mtfuji/puri.htm

●プリクラにもファンページは多い。自分のシールを掲載しているページや、プリクラの投稿を募っているページ、ウラワザやレアなフレームを設置している店情報など、内容は多岐に渡る。

プリクラ

アトラスが1996年に発売したアーケード機器。自分だけのシールが作れるという「楽しさ」によって、発売後瞬く間にUFOキャッチャーを凌ぐヒット商品となる

じゃマール



じゃマールON THE NET [ホーム]

http://www4.rnet.or.jp/JAMAR/

●…という訳で？こちらもどーぞ。



任天堂HP／振動スーパーマリオ64

http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/s_camp/sm64/

●任天堂ホームページでは、現時点での最新作「スーパーマリオ64 振動パックバージョン」の情報を紹介している。

マリオ

アクションゲームのスタンダード。全世界で数千万本を売り上げた『スーパーマリオブラザーズ』(ファミコン／1985年)を始め、数多くのシリーズ、関連作品が発売されている。そのほとんどが優れて面白いのは、さすがは任天堂、である

ました(笑)。僕らにとって、この「人」という文字に表情はいらなくて、これが右に動いているだけで、充分楽しめた。

飯田 マシンの向上によって、ディテールの描写が可能になったときに、作り手の方がそちらの方に向かってしまった。そのことでゲームは、イマジネーションのインタラクションを失ってしまった。

高広 最近では、ゲームクリエイターという言葉は、すなわちゲーム作家になっているところがありますね。この場合の作家は、シナリオライターという意味。昔のゲームのストーリーは、あくまでバックグラウンドとしてのものであって、ストーリーそのものは主張をしなかった。だけど、ドラクエ以降は、ストーリーを全面にさらけだしていく、という風潮になっている。ひと口にゲームを作る、といっても、昔と今では全然、違う感じがしますよ。

飯田 僕はね、そういうのにもう、ついていけないんですよ。「君は勇者だ」といわれても「は？」としか言えない(笑)。

桝山 ゲームの魅力は、想像力を刺激することとバックグラウンド・ストーリーをさらけだされると、急に醒めてしまう。これは同感です。だけど、今はグラフィックを豪華にして刺激を強くしておかないと、売れないわけですよね。プレイヤーはわがままでしょ。想像力も刺激して欲しい、だけど派手な演出も見たい。これが私のジレンマになっていますね。そういう意味では、『I.Q～インテリジェント・キューブ』は良くできていると思います。見た目とゲーム性が、必要条件を満たしている。よくある演出過剰のゲームとは違いますよね。

ゲームの「これから」に寄せる期待

——最後に昔のゲームだけではなく、ゲームのこれからについて、期待や抱負、苦言など、なんでもいいので、みなさんが感じていることをコメントしてください。

桝山 私はゲームの面白さは、3つあると思います。ひとつは、アクションゲーム的なもの。開発者風に言うと、ヒットチェックとインタラクション。原点を遡ると、ボール遊びや射的みたいなものです。マリオや格闘ゲームがそうですね。ふたつめは、物語を楽しむもの。アドベンチャーゲームやRPGですね。3つめは、ずるい言い方なんですが、その他。狭い意味でのシミュレーションという言い方が近いのですが、何かをなぞるもの。『シムシティ』がそうですね。たまごっちや育てゲーといわれているゲームもここに入ります。僕はこの乱暴なくくりから、外れたものが見たい、とずっと思っているわけです。「えっ、こんな概念があったの？」というようなゲームを見たいし、作り手としてはぜひ作ってみたい。だから、ビット・ジェネレーション展は懐かしものに思われがちなんだけど、僕にとっては新しいものを作るための資料室なんです。

飯田 これは仮説だけど、ビット・ジェネレーション展で展示されるような衝撃的な作品を作った人は、きっと別の仕事をやってきた人ですね。専門の仕事は別にあって、何かのきっかけで、ゲームを作ったと思うんですよ。なぜかといえば、ゲーム業界にハマってると見えなくなってしまうことが多いんですよ。

桝山 いいゲームを作るならゲーム業界から離れろってことですか？(笑)

飯田 そうですね。

桝山 『じゅげむ』なんて読むな！ってこと？(笑)

飯田 そう、『じゃマール』を読め！(爆笑)

桝山 冗談はさておき、高広さんはいかがですか？

高広 ゲームは特別な存在に思いがちですが、生活の時間の中で、電話やテレビなど他のものと競合する状況に置かれています。電話をしているのが楽しい、という人がいれば、一人で本を読んでいるのが楽しい、という人もいる。お茶を飲んでいるだけで楽しいという人がいる。だからこれからのゲームは、ゲームをすることが楽しい、というだけじゃなくて、うまく他の楽しさを取り入れて欲しい。これは反面教師になると思うんだけど、たとえばプリクラの二番煎じはたくさんありますが、ほとんどがプリクラとは似て非なるものなんです。プリクラは他の人と一緒に写真が取れて、それを共有できる。さらにそれをコレクションできる、思い出を積み重ねていける、というメディアだから流行った。だけど、いくら自分の写真のテレホンカードを作れるから、といったって、一枚しかないから、友人や知人とは共有できない。それは単にプリクラのフォーマットを踏襲しているだけ。プリクラの楽しさを踏襲していない。今のゲームも同じような状況なんじゃないかな。

(9月某日 代官山にて) ぱ

シムシティ

ウィル・ライト氏率いるマクシス社が1989年に発売したPCゲーム。都市育成シミュレーションの元祖として、多くのフォロワーを生み出す



マクシス／SimCity 3000

http://www.maxis.com/games/simcity3000/

●制作・発売元であるマクシス社のページでは、最新作の『シムシティ3000』の情報も紹介している。

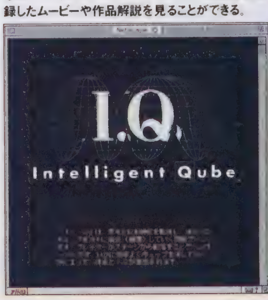
I.Q

SCEから1997年に発売されたプレイステーション用ソフト。迫りくるキューブを消していく、というシンプルで奥の深い内容によって、幅広い層から支持を受ける。作者は広告クリエイターの佐藤雅彦氏

IQ

http://www.scei.co.jp/sd2/IQ/

●オフィシャルホームページでは、ゲーム画面を収録したムービーや作品解説を見ることができる。



ハイパーリンク座談会はいかがでしたか？

今回掲載できなかった部分を追加したロングバージョンをじゅげむホームページにて近日公開予定！

リンクも大幅に追加、さらに充実させるので要チェック！お楽しみに。

じゅげむ ON LINE

http://www.recruit.co.jp/jugemu/

Monthly News マルチメディア

秋になるとゆーのに、アップルとマイクロソフトの提携にからんでパソコン業界はアツいアツい！　記事を書いてる間も新情報が入ってきて、しばらくは目がはなせない感じっすね

アップルとマイクロソフトの提携をおさらいする
資本参加？ ライセンス契約？ アップルとMac OSはどうなる!?

歴史的な提携発表に世界中が騒然！

アップルはマイクロソフトと提携し1億5千万ドルの出資を受ける——この大ニュースをボストンのエキスポでスティーブ・ジョブズが発表してから2カ月近くが過ぎた。単純そうで複雑な状況にワケがわからないという人も多いだろう。そこで今月はこの話題を整理してみようと思う。

左下の年表に示したように、アップルとマイクロソフトは両社の開発するOSソフトをめぐって10年近くライバル関係にあった。けれども、ビル・ゲイツ率いるマイクロソフトは今やソフトウェア業界の巨人。片やアップルは業績不振のニュースが多いためか、この件に関するメディアの書き方もアップルに対して悲観的なものばかりだった。

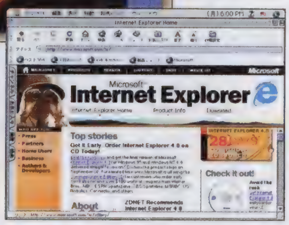
アップルが「降参」したわけじゃない

おそらく熱心なマックファンほどショックが大きかっただろう。だが、アップルの立場は本当にひたすら弱いだけなのだろうか？　左上にまとめた今回の契約内容を見てほしい。まずこの提携があったことで、アップルは会社としての安定度が回復した。これは今の経営状態を立て直す上で最も大切なことだろう。次に契約の❸によって、ビジネスシーンでのマックの需要が増える可能性がある。ExcelやWordの最新版が使えないというネックがなくなるからだ。

一方的とは思えない、マイクロソフト側の重要な都合もある。Internet Explorerのシェアを伸ばすためにはマック市場が絶対必要だし、マルチメディア関連を始めとするアップルの技術も、今後の戦略でぜひ欲しいに違いない。これは買収や合併じゃなくてれっきとした契約。アップルだってあげるものともらうものをハカリにかけているはずだ。

今後のアップルの経営を見守りたい

もちろん契約の❷によってマイクロソフトはアップルの技術を積極的に取り入れていくだろう。それによってマックらしさがなくなるのではと心配する人もいる。けれどユーザーの大部分は提携を現実的な選択と見ている。確かなことは、アップルが経営を建て直すチャンスを広げたこと、そしてマイクロソフトが世界中のパソコンを制覇するにしても、アップルを踏み倒すのではなく、ギブ&テイクで進むしかないということなのだ。



今回の提携契約5つのポイント

❶マイクロソフトはアップルに1億5千万ドルを出資し、アップルの議決権のない株を取得。
❷両社それぞれが保有する技術特許の広範なライセンス契約を結ぶ。
❸マイクロソフトは統合ソフトMicrosoft Officeを始めとする同社のソフトウェアについて、Mac OS対応の次期バージョンを開発、出荷する。
❹アップルはMac OSの初期設定ブラウザとしてMicrosoft Internet Explorerをバンドルする。ただし他のブラウザも同梱するのでユーザーの選択は可能。
❺両社はJavaやその他のプログラム言語の互換性を強化するために技術協力を進める。



⬆パーソナル・コンピュータの普及に貢献したゲイツとジョブズ。この2人によって出された提携という選択は、今後のコンピュータ業界をどう変えていくのだろうか

Apple	Microsoft
	▶1981　IBMが制作したパソコン用のOSとして、MS-DOSを開発。ビジネスユーザーを対象にしたこのIBM製PCは爆発的にヒットし、MS-DOSのシェアも一気に広がる
▶1984　初代マックMacintosh 128Kを発表	
▶1986　初の日本語版System漢字Talk1.0が登場（当時のMac OSはSystemと呼ばれていた）	▶1984　Microsoft Excelを発表、翌85年に発売開始。初代Excelはマックのソフトだった
▶1988　OS技術における著作権の侵害を理由にマイクロソフトを提訴。System6.0.3の登場。この後90年までにSystem6.0.7までバージョンアップし、アップルの黄金時代到来	▶1985　GUIを備えたOSとしてWindows 1.0を発表
▶1991　機能的に大きな改革を施したSystem7.0を発表。翌92年には漢字Talk7も登場。株価もピークに達した	▶1992　Windows 3.1を発表。翌93年に日本語版も発表。MS-DOSのシェアを基盤に新たなOSとして普及
▶1994　OSの名称を「Mac OS」に統一。他のハードウェアメーカーにMac OSのライセンス供与を開始	
▶1995　マイクロソフトとの裁判に敗訴	▶1995　大々的な宣伝のもとでWindows 95を発売。発売の直前まで、OSのシェアにからんだ反トラスト法（独占禁止法）違反の疑いで米司法省の調査を受ける
▶1996　ネクスト社を買収。アップル解任後に同社を作ったスティーブ・ジョブズが顧問として復帰	▶1996　自社のウェブブラウザInternet Explorer 3.0をホームページ等で無料配付開始
▶1997　1月、ネクスト社の技術を吸収した次世代OS「ラプソディー」の計画を発表　7月、ギルバート・アメリオ会長兼CEO辞任	

【解説】

●**スティーブ・ジョブズ**……



スティーブ・ウォズニアックと共にアップルを創立した人物。時に強引とも思えるカリスマ性でアップルのスタッフを初代マックの開発へと導いた。85年にアップルを去ったが、昨年顧問として復帰。映画「トイストーリー」のCGを制作したピクサー社のCEO（最高経営責任者）でもあり、ビル・ゲイツと同様アメリカのベンチャービジネスの申し子である。

●**ビル・ゲイツ**……



WindowsやExcelなどのソフトで一大企業になったマイクロソフトの設立者であり、現在は会長。40歳そこそこで世界一の資産家になり、ベンチャービジネスの成功者として注目されている。Windowsの生みの親ゆえにマックユーザーからは嫌われる傾向にあり。だがMac OSの先進性を見抜いていたから彼はWindowsを作ったとも言える。

●**反トラスト法**……

アメリカの独占禁止法ともいうべき法律。Windowsのシェアが飛躍的に大きくなる過程で、マイクロソフトは何度か疑いをかけられ、司法省の調査を受けている。もしアップルが回復できないほど弱体化すれば、競合会社を追いやって自社がOSを独占できるような状況にしたという理由で、マイクロソフトはまたこの法律違反に問われるおそれがあるのだ。今回の提携の大きな理由はこれを避けるためだとも考えられる。

●**Microsoft Office**……

マイクロソフトの開発した統合ビジネスソフトで、表計算のExcel、ワープロのWord、データベースのAccess、スケジュール管理のOutlookなどビジネスに欠かせないソフトをパッケージ化したもの。同社のソフトの中でダントツの稼ぎ頭だ。各ソフトの多機能さはもちろん、それらをフレキシブルにリンクできることが大きなウリである。

●**アップルの技術**……

「技術のアップル」という言葉がある。シェアではマイクロソフトに負けているが、技術面では優れているという表現だ。事実、パソコン上で動画や音声を扱うためのQuickTimeという技術など、今回の業務提携でマイクロソフトがアップルから得られるものはかなり多いと思われる。そして現時点ではその逆はあまりなさそうだ。

●**Java**……

アメリカのサン・マイクロシステムズ社が開発したプログラム言語。これで書かれたソフトはどんなOS上でも動くとされ、サン社を中心にしたいくつかの企業が、Javaを中核としたネットワーク・コンピュータを提唱している。そうなるとWindowsの優位性が揺らいでしまうため、マイクロソフトはWindows専用のJavaを開発しようとしている。当然サン社は対抗しているが、今回の提携でマイクロソフトはこの専用Javaの技術をマックに流し込めるようになり、シェアの拡大が予測されている。

●**Internet Explorer（IE）**……

ネットスケープ社のNetscape Navigatorに対抗してマイクロソフトが開発したウェブブラウザ（ホームページを見るためのソフト）。現在同社のホームページ等で無料配付されている。Javaと同様にマイクロソフトはウェブブラウザの分野でも覇権を握ろうとしており、アップルはこれまでネットスケープ側に立っていた。しかし、今回の提携によってマックユーザーがIEを積極的に使うようになれば、ネットスケープ社はかなりシェアを奪われることになるだろう。ちなみにこの対立は「ブラウザ戦争」と呼ばれている。

アップルの周辺に新たな騒ぎが持ち上がっている。アップルは互換機メーカーに対するMac OSのライセンス供与を縮小するつもりなのだ。そして交渉でもめていた互換機メーカーの筆頭Power Computingを1億ドルで買収。縮小が決定的になると互換機は消え、アップルにも悪影響を及ぼすという意見は多い。こっちの方が心配かも…

パソコンゲーム Top10

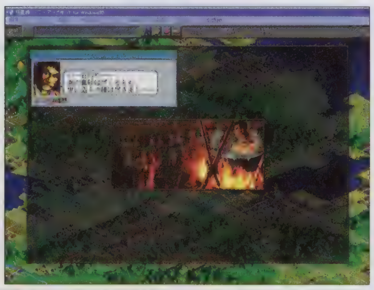
1位 NEW 信長の野望　将星録 パワーアップキット

●WIN95●光栄●拡張データ
●97年8月1日●5800円

1089p.

『信長の野望』独走状態!! 天下統一も夢じゃナイ?

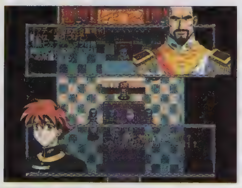
ゲームの流れを記録する年表、城や武将のパラメータを変更できるエディタ機能などで『信長の野望　将星録』をパワーアップ！　追加イベントやシナリオも用意されているぞ。



2位 ↑4 竜機伝承2

●WIN95●ケイエスエス●シミュレーションRPG●97年6月27日●9800円

657p.



魔法大陸と機械文明の発達した地上で繰り広げられる壮大なストーリーが魅力のRPGだ。先月の4位から2位へランクアップ！

3位 ↓1 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

●WIN95●ガイナックス●アドベンチャー
●97年7月11日●14800円

531p.



映画にゲームにと、今年の夏はエヴァ漬けだったファンも多いのでは？　順位は落ちたけど、霧島マナちゃんの人気はスゴイぞ。

4位 NEW 信長の野望　将星録 with パワーアップキット

●WIN95●光栄●歴史シミュレーション
●97年8月1日●13800円

486p.

5位 ➡5 DIABLO

●WIN95●BLIZZARD ENTERTAINMENT
●ロールプレイング●並行輸入価格

405p.

6位 ↓3 シュヴァルツシルトGX 錆びた蒼星

●PC-9821●NECインターチャネル
●SFシミュレーション●97年7月18日●9800円

306p.

7位 ↓6 Microsoft® Flight Simulator for Windows® 95 Version 6.0日本語版

●WIN95●マイクロソフト●フライトシミュレーション●97年8月8日●オープン価格

252p.

8位 ↓7 たまごっちCD-ROM

●WIN95●花王●育成シミュレーション
●97年8月16日●2480円（コンビニ専売）

243p.

9位 ↓2 ソーサリアンForeverプレミアム版

●WIN95●日本ファルコム●アクションロールプレイング●97年8月27日●9800円

144p.

9位 ↑再 ルナティックドーン Passage of The Book

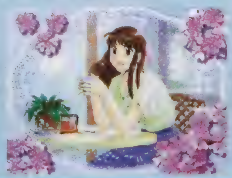
●WIN95●アートディンク●ロールプレイング●97年3月21日●7800円

144p.

それにしても信長シリーズの人気はすさまじいです。秋の夜長はSLG、なんちゃって。ところで最近、海外のパソゲーはRPG復活の動きを見せています。要チェック！

TOPICS トゥルー・ラブストーリーのアクセサリー集

アスキーは同社のPS用恋愛シミュレーション『トゥルー・ラブストーリー』のWin95版を今年の冬にリリースする予定だが、一足お先に『トゥルー・ラブストーリーアクセサリーBOX』を発売した。価格は4800円で、カレンダー、壁紙、Microsoft Plus!用デスクトップテーマなどが楽しめる。



TOPICS アップルのユーザー向け新ホームページ

アップルはMacintoshのユーザー及び購入検討者に向けた新しいホームページ「Meet the Macintosh」をオープンした。製品の優位性を様々な資料や調査結果で示し、アンケートなども積極的に行って結果をユーザーにフィードバックする予定だ。(http://community.apple.co.jp/meetmac/)



TOPICS エプソンがSPEEDのホームページを開設

エプソンがSPEEDのホームページ「SPEED ARENA」をオープンした。NTTも技術協力をしており、アルバム全曲のサンプルを聞いたり、プロモーションビデオのムービーを見たりできる。ライブ会場からのリアルタイム中継も実施された。(http://speed.arena.ne.jp/)



新製品 一太郎Office8のファミリーが続々と登場

ジャストシステムは一太郎に関連する2つの製品を発売した。『一太郎8バリューパックプラス』は、一太郎Office8の機能を強化する従来の『一太郎8バリューパック』に、IBMの『ホームページビルダー』などのソフトを追加したもので、価格は9800円。『一太郎Office8キャンパスキット』は学生向けに価格を抑えた『一太郎Office8』で、大学生協あるいはJBP加盟店でのみ販売する（価格は12000円）。学生からビジネスマンまで幅広い層に一太郎Office8をアピールする戦略の一環だ。

新製品 CD-ROMのデータを丸ごと保存するソフト

ブリッジ・プロモーションはユーティリティーソフト『携速95』を発売した。CD-ROMのデータを最高80%の圧縮率でハードディスクに保存し、CD-ROMドライブを使うよりも高速にデータを読み込めるようにするソフト。ドライブにCD-ROMを入れ替える手間もなくなる。価格は9800円。



新製品 シール作成ソフトにパーティ要素を追加

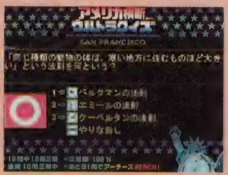
光栄は、パソコンで様々なシールを作成できる『シール工房』の第2弾『シール工房2パーティーセット』を発売する。年末年始をにらんでビンゴゲームのカード作成機能やミニゲームなどを追加し、友達や家族で一緒に楽しめる作りだ。10月31日発売予定。予価5800円。



Jコード067733

新製品 ウルトラクイズがスクリーンセーバーに!

富士通パソコンシステムズは、『クイズスクリーンセーバーアメリカ横断ウルトラクイズ』を発売する。スクリーンセーバー起動時に○×クイズや3択クイズの問題が画面に表示され、キーボードを使って解答できるというしくみ。Windows95専用。9月末発売予定で予価3330円。



先取り 吸血鬼ケインの復讐（日本語版）

●アクティビジョン・ジャパン　●5800円
●10月3日発売予定　●WIN95

神々の陰謀で吸血鬼として生き返った主人公ケインを操る異色のアクション・ロールプレイング。敵の血をすすりながら力を上げ、狼、人間、コウモリ、霧の4つの姿に変身して戦う。吸血鬼ならではのアイテムや不気味なムービーもグー。



Jコード071536

先取り とらっとろーど

●メディアクエスト　●1980円
●10月発売予定　●WIN3.1／WIN95

デパートの屋上などに置かれて大人気になり、今のドライブゲームの原型となった『ミニドライブ』をパソコンで再現したレトロなゲーム集。『ミニドライブ』数本と拡張版のほか、当時の業務用ゲームマシンの写真や資料も楽しめる。



先取り 三国志VI

●光栄　●予価13800円
●1997年冬発売予定　●WIN95

歴史SLGの人気シリーズ『三国志』の第6弾が登場する。中国全土を統一する従来のモード以外にショートシナリオ数本を搭載。ゲーム進行によって内容が変化する年表や歴史データベース作成機能もあり。



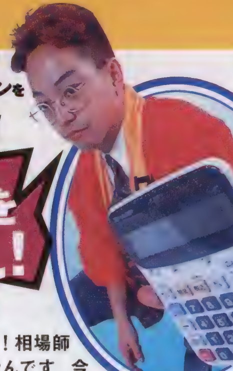
© 1997 ASCII Corp. © 1997 Bits Laboratory © 1997 KOEI CO.,LTD. © NTV © 1994-1997 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Vampire: the Revenge of Kain, Kyuuketsuki: Kein no Fukushuu and Crystal Dynamics are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. © 1996, 1997 Crystal Dynamics, Inc. Distributed by Activision under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 1997 MITSUI © 1997 KOEI CO.,LTD. © 1997 KOEI CO.,LTD. © 1997 KSS © GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS © 1997 GAINAX

TION

ホームマルチメディアに最適なCRT一体型のブラック・パフォーマ

相場師エモやんの今月はこのパソコンを狙え！

今月はMacintosh Performa 5440を買え！



相場師エモやん
●本誌編集。パソコン販売店勤務経験アリ。暗黒の6カ月を通り抜け、何かとHAPPYな毎日。最近、「しあわせ計画」発動中。

まいど！相場師エモやんです。今月はなにやらアップルよりなばそじゅげッスね。この黒マックは僕も個人的にご愛用、デザイン的（てゆーかこの形で黒ってとこ）にも久々にマックのシブさを感じた名モデル。オイラが買ったときは248000円でしたが…。買ってオススメ、こりゃ説得力ありすぎ！か。70000円…。

スペック

回転／傾斜調節機構つきモニターー体型。OSは漢字Talk7.5（バージョン7.5.3）。CPUはPowerPC 603e(180MHz)。16MB（最大136MBまで拡張可能）のメモリ、1.6GBのハードディスク、8倍速CD-ROMドライブ、28.8KbpsのFAXモデム、マイクロフォンを内蔵。ビデオ入力用拡張カード、テレビ／FMチューナー取付け済み。15インチマルチスキャンカラーディスプレイ（ステレオスピーカ内蔵）搭載。AppleキーボードII JIS、ADBマウスII付属。

●問い合わせ先
アップルカスタマー
アシスタンスセンター
TEL：0120-61-5800





今月はズバリ
17万8000円で買うべし！

今月の要チェックモデル実売価格リスト

	ソフマップ	ラオックス	スタンバイ(大阪)
IBM Aptiva T8B	248,000	248,000	229,800
東芝 Vision Connect PA1700JA	197,999	188,500	——
富士通 FMVS320B1	——	238,000	229,800
COMPAQ PRESARIO2210	137,999	138,000	——
SONY Mavica MVCFD7	74,799	70,600	69,700

この実売価格は9月17日現在、編集部独自の調査によるものです。

おトクになったブラック・マック、買うっきゃない！

発売からやや時間が経過し、パフォーマに続く新シリーズも発表されたため、かなりお買いドクな価格になった。カッコいいブラックボディは日本だけの限定モデルだったため、欲しかった人も多いはずだ。スペックは最新というわけにはいかないが、個人で使うには十分な機能といえる。

特に、この機種は最初からビデオ入力とテレビ／FMチューナーが内蔵されているのが特徴。オリジナルの音楽やムービー作成などクリエイティブな作業が得意なモデルなのだ。でもスペックを並べてるだけじゃパンフと同じなので、ここで使用例をひとつ。ぱそじゅげライターKさん行きつけのヘアサロンにいる美容師さんは、このパフォーマを使ってヘアコンテストで撮影したビデオを取り込んで編集し、店で流すステキなプロモーションムービーを作っちゃったとか。しかもマック初心者。ねっ、簡単そうでしょ？

マルチメディアソフト PICK UP

植物楽器、いいですよぉ！　気分はすっかりアジア。
できればお部屋の明かりを落として見てほしいそうです。
スタートレックのソフトは日本のファンを考えた
こだわりがGooです。

スタートレックの人気ソフト、ファン待望の日本語化！



スタートレック ザ・ネクストジェネレーション インタラクティブ・テクニカルマニュアル
●ダットジャパン●7800円
●発売中●WIN95/MAC

「スタートレック」のテレビシリーズ「ザ・ネクストジェネレーション」をリアルに再現するビジュアルソフトを完全日本語化。エンタープライズ号の船内をQuickTimeVRによって見学し、番組裏話なども見ることができる。ナレーションにライカー副長役の大塚明夫氏を起用するなど、日本のトレッキーのイメージを重視した作りだ。

バリ島の自然とCGが生み出した幻想的な映像と音楽



植物楽器 asian heaven
●伊藤忠商事●5800円
●10月9日発売予定●WIN95/MAC

バリ島の風景と様々な音で作られたミステリアスなエンターテイメントソフト。映像はもちろん、音源もすべて現地で取材されている。バリの自然からイマジネーションされた不思議な植物が楽器として登場し、プレイヤーはそれをクリックしてエキゾチックな音楽とビジュアルを味わったり、オリジナルのメロディーを作成したりできる。

賢くドルフィンウォッチするためのハウツーCD-ROM



プレイドルフィン・イン・ミクラ
●アーバンフラント●6800円
●発売中●WIN95

野生のイルカに会うドルフィンウォッチングやドルフィンスイムはちょっとしたブーム。このソフトは野生イルカとの正しい接し方や生態を分かりやすく紹介するデータベースだ。かわいいキャラクターと豊富なグラフィックが有名なイルカスポットである伊豆七島の御蔵島を中心に内容をナビゲートする。スクリーンセーバーと壁紙付き。

インターネットで遊ぼ

ワンちゃんの情報てんこもり！



⬅ペットOKのお店やホテルの紹介もあるので、お出かけに連れて行きたい人は要チェック！
http://www.hinet-j.co.jp/dogs/

漫画家の一条ゆかりさんの飼い犬、蘭丸クンをモデルにした犬の育成シミュレーションソフト「Champion犬物語」を制作中のアルファ・オメガソフトが提供する犬情報サイト。最近注目されているアニマルセラピーの話や充実のリンク集が魅力だ。

[今月のじゅげむホームページ]



今回は強力連載コラムをご紹介。ゲームアナリスト平林久和氏、成沢大輔氏、「アクアノートの休日」の飯田和敏氏がそれぞれ業界NEWSやソフト評をお届けしています。ここだけの情報もあるかも!?

[http://www.recruit.co.jp/jugemu/]

© 1997 EXIT Inc. © 1997 ITOCHU Corporation EXIT Inc.



今月のキーワード ネットワークゲーム

まずは友達を誘ってトライするのがグー

アメリカのパソコン用ゲームのレビューを読んでいると、「マルチプレイ対応」という言葉に頻繁にお目にかかる。これはパソコン同士を繋いだりモデムやインターネットを使って、複数の人間が同時に遊べますよということだ。特にアクションやウォーゲームのジャンルではインターネットを使った通信対戦がめちゃくちゃ流行っている。つまりインターネットで世界中のゲーマーと対戦できるネットワークゲームであることがヒットする条件なのだ。

まあ、電話料金が日本と比べて格段に安いアメリカだからこそブレイクしているのだが、最近は日本でもハマる人が増えてきたらしい。横綱級のタイトルは本誌でも特集した『ディアブロ』や『クェーク』、『メックウォリア』シリーズ、『ウォークラフトII』などだが、こういった人気ゲームには、接続して対戦相手を探せる専用のサーバーがインターネット上に用意されている。

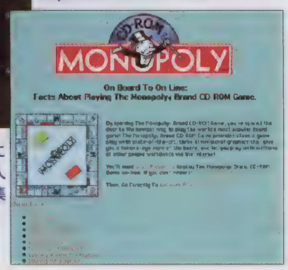


イラスト：山下以登

なんと『モノポリー』ができる（もちろん世界中の人と！）所もある。

こういったサーバーは英語圏にあるので接続やチャット（文字でのリアルタイムな会話）も当然英語だ。それで二の足を踏んでいる人は、友人と一緒にアクセスしてまず内輪で楽しむといいだろう。とにかく様々な人がアクセスしているわけで、大人気の『ディアブロ』などでは仲間とみせかけていきなり襲ってくるプレイヤー・キラーと呼ばれる人もいる。いきなりカモになるのはイヤだろうが、会えば会ったでおもしろい。それもネットワークゲームの醍醐味だ。


⬅『ディアブロ』を作ったBlizzardが無料で提供するサーバーがバトルネット。そのホームページで新作やネットの情報を入手できる
http://www.battle.net/


➡モノポリーのオフィシャルサイトには、通信対戦版ソフトを持っている人のための丁寧な接続ガイドやQ&A集が載っていて便利だ
http://www.monopoly.com/networkplay.html

おもしろグッズ調査団

ジャマなしっぽにはドイテもらう


⬅PC用マウスにはやたらコードが長いものがあるから便利だね。クリップ部分もなんとなくマウスっぽくてカワイイ

パソコンを使わない時や机がせまい時、マウスのコードがジャマだ〜と思ったことありません？ ちょっと見るとメモさしみたいな今月のグッズ、実はそのコードをちょいと掛けておける便利なものなのだ。マウスパッドに挟むか、机に直接張りつけて使うしくみ。もちろん掛けたままマウスの操作もできる。

ってゆーか…俺がアイコン

君だけのオリジナルアイコンを作ろう！

ミズタトシヒコ

ちぃーっす！ つーわけで、今回から始まったこの企画「っていうか…俺がアイコン」。つまり、アイコンの楽しさ、面白さ、そして奥の深さっていうものをみんなに知ってもらいたいという企画なわけだ。ちなみに、このネタはマックユーザーを対象にしているので、すまないがウィンドウズユーザーは指を加えて見ててくれ。

アイコンっていうのは、簡単にいうとアプリケーションや書類、フォルダなどを視覚的に表す絵記号のこと。もちろん、それぞれあらかじめ固有のアイコンがあるけど、自由に他のアイコンを貼り付けることができるのだ。また、このアイコンは自分で作ることもできる。

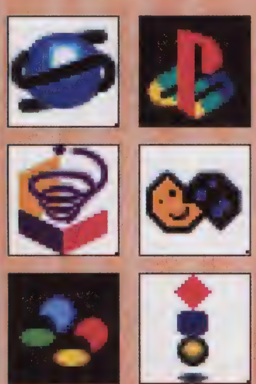
アイコンの楽しみ方には2つある。ひとつは集めること。もうひとつは作ることだ。まず集める方だが、これはパソコン雑誌などに付録のCD-ROMや、マンガやアニメ関係のCD-ROMにアイコン集などが付いていたりする。他にもインターネットなどで配布している人もいるので、好きなアイコンを集めればいい。さて、集めるのにも飽きて自分だけのオリジナルなアイコンを作りたくなったら、次のステップに移ろう。「難しそう」とか「ボクは絵心がないから…」といって敬遠する人もいるが、なに、そんなに難しいもんじゃあない。はっきりいって「奥は深いが入り口はガバガバ」。もう一度いう「奥は深いが入り口はガバガバ」なのじゃ。

というところで、文字数も尽きたので、実際の作り方については、次回教えることとしよう。それじゃ、来月まで再見！


⬆アイコンを作れるソフトにはいろいろあるアイコン製作専用ソフトではないが「ResEdit」が機能的にも基本的でオススメ

今月のアイコン

これは俺が作ったゲームマシンのロゴアイコンだ。仕事がら、こいつをフォルダに付けて各種データを分類しているのだ。



SUPERじゅげむカレンダー

ご注意

今月号で初登場のソフトは赤い字で掲載されています
発売日などの情報は9月17日現在のものです

97年10月以降に発売予定の
PCゲームソフトを集めました。

98年発売のソフト
- 98年春 F-22（エフ）／イマジニア／価格未定
- 98年春 沈黙の艦隊（続編）／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
- 98年春 EUROPEAN AIR WAR／メディアクエスト／¥8800
- 98年秋 The Tone Revelion／ゲームバンク／価格未定

1月発売のソフト
- 未定 Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定
- 未定 Falcon 4.0／メディアクエスト／価格未定
- 未定 The Rebellion／マイクロマウス／¥9800

3月発売のソフト
- 未定 電影少女／バンプレスト／¥9800

発売日未定のソフト
- ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～／コナミ／価格未定
- F-1 Racing Simulation／UBIソフト／価格未定
- クルーシブル／マクシス／価格未定
- 激闘！八八艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定
- シムシティ3000／マクシス／価格未定
- Sky-X／サンソフト／価格未定
- Sky-X／サン電子／価格未定
- TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800
- 日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定
- フロンティアブレイン／コナミ／価格未定
- ポリコギャル／コナミ／価格未定
- 麻雀MASTER／コナミ／価格未定
- ミッドナイト・ラン～ロードファイター2～／コナミ／価格未定

WIN&WIN95

10月発売のソフト
- 5日 （有）ポイポン建設／花王／¥1980

DOS/V

97年発売のソフト
- 97年未定 ハート オブ ダークネス[日本語版]／ヴァージンインタラクティブ／価格未定

FM-TOWNS

発売日未定のソフト
- 太平洋の嵐 2／ジー・エー・エム／¥12800

PIPPIN&MAC

97年発売のソフト
- 97年未定 卒業R～Graduation Real／バンダイビジュアル／¥5800

WIN95&PC9821

10月発売のソフト
- 17日 Red Baron 2／シエラ・パイオニア／価格未定
- 下旬 Sierra Pro Pilot／シエラ・パイオニア／¥7800

1月発売のソフト
- 下旬 シエラ ゴルフ（仮）／シエラ・パイオニア／価格未定

WIN95&DOS/V

10月発売のソフト
- 未定 Armored Fist 2：M1A2 Abrams／マイクロマウス／¥9800

11月発売のソフト
- 未定 エクストリーム・アサルト／アートディンク／¥8800

MAC&WIN95

10月発売のソフト
- 5日 めくってニャン／花王／¥1280
- 9日 ヴェルサイユ／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／¥8800
- 21日 ｼﾁｭｴｰｼｮﾝｹﾞｰﾑｼﾘｰｽﾞ 完全探偵マニュアル／ダイナウェア／¥6800
- 29日 PINK GEAR -COLLECTION-／東芝EMI／¥4800
- 30日 戦場のテディ・ベア／ブレイン／¥6500

11月発売のソフト
- 27日 鉄砲玉仁義／東映ビデオ／価格未定
- 未定 incarnatia／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥6800

- 未定 Spells of the Ancients: Magic add-on 1／メディアクエスト／価格未定
- 未定 Microsoft Entertainment Pack THE PUZZLE COLLECTION／マイクロソフト／価格未定
- 未定 ロードス島戦記Ⅱ-五色の魔竜-／マイクロキャビン／¥6800

11月発売のソフト
- 6日 スーパーエアーコンバットⅡ／システムソフト／¥8800
- 7日 Atlantis～The Lost Tales～／スパイク／¥12800
- 7日 シュヴァルツシルトEX+（プラス）for Windows95（仮）／NECインターチャネル／¥9800
- 13日 ECSTATICA II／ゲームバンク／¥7800
- 13日 ダライアス外伝／ゲームバンク／¥6800
- 13日 闘神伝2／ゲームバンク／¥7800
- 下旬 ダークレイン／アクティビジョン・ジャパン／価格未定
- 未定 囲碁道／システムソフト／¥14800
- 未定 NBA LIVE 98（EA-Express）／EAV／¥6800
- 未定 F22 Raptor／マイクロマウス／価格未定
- 未定 MDK／システムソフト／価格未定
- 未定 お父さんのための花札／伊藤忠商事／¥3980
- 未定 お昼休みのためのクロスワード／伊藤忠商事／¥2980
- 未定 お昼休みのためのトランプゲーム／伊藤忠商事／¥2980
- 未定 戦略フロ野球2／システムソフト／¥9800
- 未定 楽しい詰碁第5巻／ジー・エー・エム／¥7800
- 未定 Team47 GOMAN／ココナッツジャパンエンターテイメント／価格未定
- 未定 Destruction Derby 2／ゲームバンク／¥5800
- 未定 ブレインクイスバトル B.Q. ～どんなもんたい～／EAV／¥7800
- 未定 ボールディランド／バンプレスト／¥9800
- 未定 The Curse of Monkey Island／マイクロマウス／¥9800
- 未定 U.S.ネイビーファイターズ'97 FINAL MISSION／EAV／¥9800

12月発売のソフト
- 4日 平成棋院／ゲームバンク／¥12800
- 5日 ビストロ～洋食屋さん経営シミュレーション～／ピー・エス・ディー／¥7800
- 18日 ピナ／オープンブック9003／¥18800
- 中旬 ヘビーギア／アクティビジョン・ジャパン／価格未定
- 未定 A5 完全版／アートディンク／¥10800
- 未定 お父さんのための麻雀2／伊藤忠商事／¥3980
- 未定 グローカルヘキサイト／NECインターチャネル／¥2800
- 未定 3×3EYES ～転輪王幻夢～／日本クリエイト／価格未定
- 未定 17歳～MY Dear Angel～／システムソフト／¥8800
- 未定 テーマホスピタル／マクシス／価格未定
- 未定 NOON／マイクロキャビン／価格未定
- 未定 必殺パチンココレクション 3／サンソフト／¥6800
- 未定 ふうか（仮称）／システムソフト／¥6800
- 未定 BALLS OF STEEL／ゲームバンク／¥4800
- 未定 マスター・ジ・アーク（仮称）／システムソフト／価格未定

97年発売のソフト
- 97年春 麻雀・MEMORIES（仮）／ウィザード／¥8800
- 97年春 ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruds／ユタカ／¥9800
- 97年夏 ツタンカーメンの遺言（仮）／ウィザード／価格未定
- 97年秋 イース eternal／日本ファルコム／価格未定
- 97年秋 ヴァンテージ・マスター／日本ファルコム／価格未定
- 97年秋 オセロ／メディアクエスト／価格未定
- 97年秋 幻想水滸伝／コナミ／¥6800
- 97年秋 Sub Culture／イマジニア／価格未定
- 97年秋 ストリートファイターZERO／カプコン／価格未定
- 97年秋 デイトナUSA エボリューション／セガ・エンタープライセス／価格未定
- 97年秋 トゥルー・ラブストーリー／アスキー／価格未定
- 97年秋 ときめきメモリアル～forever with you～／コナミ／¥6800
- 97年秋 トランスポートタイクーンDX（仮）／伊藤忠商事／価格未定
- 97年秋 High Stakes Owner's Club／シャングリ・ラ／¥4700
- 97年秋 松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／価格未定
- 97年冬 ウィーザードリィ・日の本異聞伝／アスキー／価格未定
- 97年冬 Troopers（仮称）／イマジニア／価格未定
- 97年冬 ハーチャッコップ2／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 97年冬 Worms 2／メディアクエスト／価格未定
- 97年未定 西陣パチンコ三昧 第二巻／ケイエスエス／¥9800
- 97年未定 ANDRETTI RACING（EA-EXpress）／EAV／価格未定
- 97年未定 囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／価格未定
- 97年未定 石田芳夫の「即戦力の定石」／ジー・エー・エム／¥9800
- 97年未定 えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる～／TGL／¥6800
- 97年未定 碁キチくん 第5弾／ジー・エー・エム／¥14800
- 97年未定 太平洋の嵐（続編）／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
- 97年未定 NUCLEAR STRIKE（EA-Express）／EAV／価格未定
- 97年未定 ハート オブ ダークネス[日本語版]／ヴァージンインタラクティブ／価格未定
- 97年未定 初めての囲碁／ジー・エー・エム／価格未定
- 97年未定 PGA TOUR PRO 3D（EA-Express）／EAV／価格未定
- 97年未定 平成雀士録2－放浪編－／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
- 97年未定 ミステリーセレクションNo.8『道化師殺人事件』／リバーヒルソフト／¥6800
- 97年未定 役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥14800

PC9801&9821

発売日未定のソフト
- 囲碁Ⅳ／アスキー／¥14800

マッキントッシュ

10月発売のソフト
- 24日 宇宙のランデヴー～RAMA～／シエラ・パイオニア／¥9800

11月発売のソフト
- 未定 ボールディランド／バンプレスト／¥9800

12月発売のソフト
- 18日 ピナ／オープンブック9003／¥18800

97年発売のソフト
- 97年秋 ヒーロース オフ マイト＆マジック 完全日本語版／イマジニア／価格未定
- 97年未定 ハート オブ ダークネス[日本語版]／ヴァージンインタラクティブ／価格未定

MAC&WIN

11月発売のソフト
- 28日 ラストエクスプレス／ゲームバンク／価格未定
- 未定 RIVEN The Seqeul to MYST／SME・インターメディア／¥8800

WINDOWS

10月発売のソフト
- 10日 とらっとろーど／メディアクエスト／¥1980

97年発売のソフト
- 97年秋 THE LAST DYNASTY／伊藤忠商事／価格未定
- 97年冬 マリオ武者野の超将棋塾／キングレコード／¥7800
- 97年未定 ビーバス＆バットヘッド／バンダイビジュアル／¥5800

WIN95

10月発売のソフト
- 3日 吸血鬼 ケインの復讐／アクティビジョン・ジャパン／¥5800
- 3日 倉庫番セレクション／伊藤忠商事／¥2980
- 5日 七福神／花王／¥1980
- 5日 ダイナマイト・ジョー／花王／¥980
- 5日 レイヤーセクション～LIGHT PACK～／花王／¥1980
- 5日 ロードモナーク ファースト／花王／¥1980
- 8日 ダカール・ラリー for Windows95／ホロン／¥6800
- 9日 銀河英雄伝説IV EX for Windows95 Value Pac／ボーステック／¥9800
- 10日 PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.2 MEMORIES／データウエスト／¥4800
- 10日 PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA／データウエスト／¥4800
- 10日 PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 ORGEL／データウエスト／¥4800
- 10日 PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.5 NIGHTMARE／データウエスト／¥4800
- 10日 ブラックマジック／ウイズ／¥9800
- 17日 GUTS'N' GARTERS／イマジニア／¥9800
- 17日 DRUID／光栄／¥8800
- 17日 ニード・フォー・スピードII／EAV／¥9800
- 17日 Fighters Anthology（EA-Express）／EAV／¥8800
- 23日 天下統一 相剋の果て／システムソフト／¥8800
- 23日 ハイブリットエンジェル／システムソフト／¥8800
- 23日 マンクスTTースーパーバイクー／セガ・エンタープライゼス／¥7800
- 24日 G-POLICE／ゲームバンク／¥7800
- 24日 将棋最強3／魔法株式会社／¥9800
- 24日 面接の達人 ～サイバーリクルート編～／イマジニア／¥7800
- 24日 野球道3EX／日本クリエイト／価格未定
- 29日 BLUE HEAT ～背徳の天使達～／東芝EMI／¥9800
- 30日 QUAKE／ゲームバンク／¥7800
- 30日 ZERO DIVIDE／ゲームバンク／¥7800
- 31日 礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800
- 31日 銀河英雄伝説V／ボーステック／¥10800
- 31日 ザ・コンビニまることセット／マスターピース／¥11800
- 31日 Champion 犬物語／（株）アルファ・オメガソフト／¥5800
- 中旬 Jedi Knight／マイクロマウス／¥10800
- 中旬 ストリート・オブ・シムシティ日本語版／マクシス／価格未定
- 下旬 迦陵（仮）／インクリメントP／¥9800
- 下旬 釣道2 海釣り編／システムソフト／¥8800
- 未定 International Rally Championship／イマジニア／¥9800
- 未定 NHL 98（EA-Express）／EAV／¥6800
- 未定 お父さんのためのハチンコ／伊藤忠商事／¥3980
- 未定 THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥9800

Jコード062847

快刀乱麻

シミュレーション／イマジニア

WIN95 97年9月26日 8800円

やってみました 育成は比較的簡単で、とてもテンポよくゲームが進行するため、プレイしていて気持ちがいい。

ただ剣の技を鍛えるだけでなく、人と人とのつながりも大事にね

■剣技を磨いて道場再建

時は享保時代、舞台は江戸。この『快刀乱麻』は、そんな時代劇のような舞台を背景に、1人の少年道場主の奮闘を描いたシミュレーションだ。プレイヤーはオンボロ道場主である楠岡新十郎となって、道場の権威を取り戻すために、市民の評価を得ることが目的となる。そこで、男女7人の門弟達から3人を選び、2年間彼らと共に剣の腕を鍛えるのだ。そして、最終目標である「将軍御前試合」の勝利を目指していく。一見時代劇風だが、あちこちに現代的な雰囲気も散りばめられ、堅苦しくならないのが楽しいところだ。

■休日の自由行動がお楽しみ

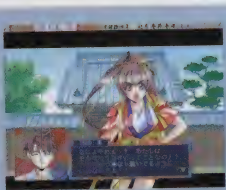
ストーリーは平日の育成パートと、休日のアドベンチャーパートで構成される。平日は稽古で能力を上げながら、仕事の依頼や道場破りをこなし、道場の名声を高めていく。そして休日では、江戸を散策したり、門弟達とプライベートな会話をして過ごすのだ。状況次第では、町娘を助けるなどのさまざまなイベントが起こり、物語をより面白く演出してくれる。育成自体はごく簡単で、育成部分とアドベンチャー部分がバランスよく溶け合って、ゲームを織り成しているといった印象だ。むしろ、多彩なイベントや愉快な人間模様こそ、一番の面白味だとも言える。全体的にユーモア感があふれていて、万人が楽しめそうな作品だ。



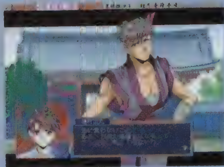
⬆全員同じ稽古をするので、なかなか思うようには育ってくれないのだ

●CD-ROM

個性的な門弟達が勢ぞろい！



藤城小春
新十郎の幼なじみで、子供のころから新十郎は頭が上がらない。かなりのじゃじゃ馬だが、小太刀による護身術は達人の域に達している。



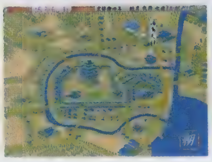
花房美憐
「野良猫みれん」と異名をとる、道場一のハイカラ不良娘にして新十郎の悪友的存在。トンファーを操らせれば天下一品の腕を持つ。



穂村武丸
剣客としての才能は抜群だが、お調子者で女好きなところがたまにキズ。何だかんだ言っても腕は立つので、新十郎はかなりの信頼を置いている。



➡続々登場するサブキャラ達も魅力十分



➡イベント満載のお出かけに心が弾む

ゲーム川柳

期待馬が　ボタン連打で　アアのまま（ダビスタ男）

Jコード050300

インターステート'76

3Dカーコンバットシミュレーション／アクティビジョン・ジャパン

WIN95 97年9月19日 8800円

やってみました 操作性がよく、気分満点の臨場感溢れる運転を楽しめる。武器を撃ちまくる過激さも心地いい。

悪党共に祈る言葉はなし。武装マシンを駆り、敵のギャング団を壊滅せよ！

■アウトローなギャング団を倒せ

アメリカ映画のカーアクションをそのまま体験できる、痛快な3Dカーシミュレーター。舞台は暴力と荒廃の雰囲気が漂う、70年代アメリカの砂漠地帯。主人公のグループ・チャンピオンは、殺された妹の復讐のためにギャング団に戦いを挑む。頼れるのはハリネズミのように武装したマシンと、仲間のトーラスだけ。周りのすべて、警察さえも敵なのだ。ゲームは70年代のテレビドラマを彷彿とさせるストーリーを追いながら、各ステージのギャングに正義の鉄槌をくだしていく。法で裁けぬ悪を、超法規的手段を以って制裁する。アメリカンスピリッツを感じさせるこの雰囲気は、ヒーローになった気分でワクワクしてくる。

■リアルな走りで臨場感バッチリ

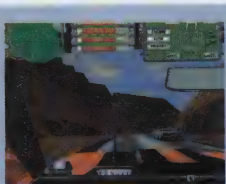
主人公の乗り込むマシンは、70年代を代表する23種類のアメ車。これにマシンガンやミサイルなどの武器を搭載し、スーパーマシンに仕立てて出発するのだ。車の操作感覚はかなり本格派で、路面の段差でのジャンプやダートでのスリップなど、かなりの臨場感が味わえる。サイドブレーキを使ったスピンターンもあり、現実のカーアクションと同じような、リアルな運転が可能だ。また、コースに制限がないのも面白い。道路を外れてショートカットし、先回りして敵を攻撃するなど、柔軟なプレイができるのだ。



⬆巻き上がる砂煙、飛び散る破片。リアルな操作感覚でカーアクションを体験

●CD-ROM

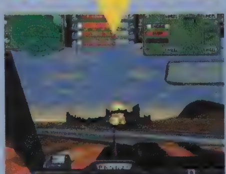
ギャング団壊滅の軌跡



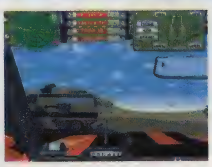
目標を目指して走る
各ステージによって目的が異なる。ゲーム開始前の会話やトーラスからの無線を参考に突っ走る。場合によっては荒れ地の方が早いこともある。



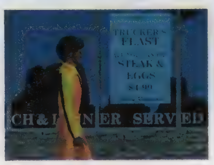
ギャングどもと戦う
目的地に近づくと、武装したギャング団のマシンと遭遇する。体当たりや武器を駆使して、すべての敵を破壊するのだ。この瞬間がかなりアツい！



ミッションオーバー
ボスクラスの敵車や建物など、目標を破壊すればミッションクリアだ。破片をまき散らして吹き飛ぶ建物を見ていると、達成感が湧いてくるぞ。



➡ネットワークによる同時プレイも対応



➡ドラマを意識したムービーがイカす

五劫のすり切れ クリアーメモリーカードとかクールパッドとか、中身が見えるものがけっこう好き。今度は透明の本体をぜひ…。（スケルトン）

Jコード053040

マジック：ザ・ギャザリング ～完全日本語版～

カード&ロールプレイング／メディアクエスト

WIN95 97年9月26日 9800円

やってみました 多彩なカードを使用する魅力はゲームでも変わらず。絶版カードが収録されているのも嬉しい。

世界的な人気を誇る、あのカードゲームが日本語版になってパソコン上陸！

■カードを制する者は魔法を制す

世界的に人気のあるカードゲーム『マジック・ザ・ギャザリング』。その人気に応えるかのように、96年6月には、この作品を基にしたゲームソフトが発売された。本作は、その日本語版にあたる。ゲームソフトのシステムは、カード版を忠実に再現。プレイヤーはファンタジー世界の魔法使いとなり、1000種類以上ものカードを組み合わせて、敵を倒していく。

大まかなルールは、まずお互いに所持するカードから何十枚かを選び、「デッキ」と呼ばれるグループを作る。これで対戦を始め、相手のカードに有効な特殊攻撃などを考えながら、クリーチャーを召喚し、手番を繰り返して戦っていく。一見単純そうだが、デッキの組み立て方や、状況を読みながらの戦略的な攻め方次第で、勝敗が大きく左右される。特にカードの揃いは重要なポイントだが、このソフトには第4版のカードや、すでに絶版となっているカード、ゲームソフトだけのオリジナルカードなどが収録されている。対戦するには充実したラインナップと言える。

■ロールプレイングな世界で戦闘

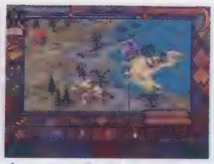
ゲームのモードは、コンピューターと対戦する「デュエルモード」と、ファンタジー世界を冒険する「シャンダラーモード」の2種類が用意されている。後者の方は、ロールプレイング風のストーリーに沿って対戦していくモード。5人の強力な魔法使いを倒して、世界を統一していくのが目的だ。このモードでは、道中の村や町に寄って、さまざまなミッションをクリアすれば、強力なカードが手に入る。冒険を楽しみながら、カードを集める楽しさも味わえるのだ。



➡ゲームの基本画面。カードゲームをプレイしているテーブルを見た形になる



⬆チュートリアルもあるので、初心者でも安心だ



⬆ロールプレイングな世界を冒険するモード



⬆自分の好みのデッキを作ってセーブすることが可能



⬆強力な魔法使いが、プレイヤーの挑戦を待つ



⬆魔法を使ったり、クリーチャーが攻撃するとウィンドウが開くのだ

●CD-ROM●486DX4 100MHz以上●メモリ16M●要空きHD92M

ゲーム川柳

パワプロの 巨人はやっぱり 日本一 （じゃいあん）

Jコード071153

馬なり1ハロン劇場3 DX

シミュレーション／マイクロビジョン

WIN95 97年9月11日 9800円

馬なりプレイヤーの夢が実現 見知らぬ誰かの馬と対戦だ！

よしだみほ原作の競馬漫画『馬なり1ハロン劇場』を題材にした競走馬育成ゲームの最新作。5000万円の資金を元手に全GI制覇を目指すという内容は前作と同様だ。変更点は、『3』で好評だった対戦機能「馬なりカップ」が、インターネット経由での対戦も可能になったこと。これにより、全国のユーザーが育てた名馬と自分の馬との力比べができるというわけだ。勝者にはオリジナルグッズなど豪華賞品のプレゼントもあり。もちろん、レーススケジュールや馬のデータは現状に合わせて変更されている。



⬅ゲームのキャラクターデザインは、漫画の原作者よしだみほが手掛ける

●CD-ROM●メモリ16M以上●要HD25M以上

Jコード069582

CHAOS OVERLORDS

シミュレーション／イマジニア

WIN95 97年9月12日 9800円

やってみました 陣地取りと攻撃をバランスよく行わなければならず、駆け引きのある奥深いプレイが楽しめる。

ギャングを手下にライバル蹴散らし、街のボスになってやる

■戦略性と駆け引きが楽しい

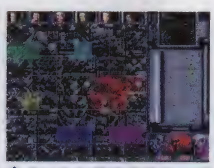
欲望と犯罪が支配する腐敗した未来世界。そんな中プレイヤーはギャングの親玉になり、街を支配するのだ。プレイスタイルは6人で行う陣取りゲームで、インターネットやモデムを使ったネットワーク対戦が可能。プレイする人数は必ず6人なので、1人用の場合はコンピューターの操作する5人と勝負することになる。プレイしてみると、戦略性と駆け引きの要素が重要で、敵も手強い。だがその分かなり手応えのあるプレイに没頭できるのだ。10種類のシナリオがあり、ギャング集団の独特なノリで話が進むのも魅力。

■お金と行動の絶妙なバランス

ゲームの進行はターン制で、手下のギャングを駒にして街を支配していく。コマンドには移動やカツアゲ、攻撃、潜伏、ワイロなどがあり、状況に応じた選択が必要だ。しかもこれにお金の要素が加わり、絶妙のバランスで戦略性と難易度を高めているのだ。例えば金稼ぎばかりに夢中になっていると、自分の陣地をライバルに取られる。逆に攻撃ばかりだと資金がなくなり、行動不能になるという具合。いかに効率よく金を稼ぎ、ライバルのギャングを牽制しながら街を支配するかがポイントだ。



⬆70人を越えるギャングは、戦闘向きや街の支配に向くものなど能力が違う。下手な配置をしていると陣地を取られてしまうぞ



⬆8×8の陣地を求め、ギャングの抗争が巻き起こる



⬆装備の研究をすることで、使える武器防具が増える

●CD-ROM

五劫のすり切れ ダビスタでようやく白毛が生まれたよろこびのあまりコンセントが抜けて画面がまっ白にそして俺もまっ白に…（MAGI）

WINDOWS

シミュレーション

アドベンチャー

Jコード067393

エーベルージュ・スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

恋愛育成シミュレーション／富士通パレックス

WINDOWS 97年9月5日予定 9800円予定

POINT プレイ期間が大幅に短縮された分、イベントが大量に追加され、恋愛部分も密度が濃くなっている。

新生『エーベ』は、深みを増した物語に新イベントの山！

シミュレーションゲームだけではなく、ラジオドラマでも人気上昇中の『エーベルージュ』。昨年パソコンで話題を呼んだこの人気作が、リニューアルされて帰ってきた。ゲーム自体は前作とほぼ同内容で、世界設定やメインキャラクターは前作のものを継承。魔法学園で主人公の少年を育成し、世界の危機を救うことが目的となる。それと同時に、同級生の女の子達との恋愛アドベンチャーを楽しむのだ。前作は初等部2年間と高等部3年間の2部構成だったが、今回は高等部2年目の夏から始まる設定になっている。プレイ期間は短くなった代わりに、物語性が重視されているのが今作の見どころ。

また、前作では明らかにされなかった伝承や遺跡の謎にまつわるイベントがふんだんに用意され、ファンなら見逃せないものばかりだ。他にも、お目当ての女の子にプレゼントを贈ったり、プレイヤーからデートに誘ったりできるようになり、恋愛の駆け引きが一段と充実した内容になっている。



⬆カレンダーや主人公の能力値を見ながらスケジュールを組み立てることができ、操作性にも気が配られている



⬆新規グラフィックが80枚以上も追加され、告白シーンやエンディングのセリフとグラフィックはすべて一新

●CD-ROM●ペンティアム75MHz推奨●メモリ8M以上

Jコード069973

ウイニングポスト3 パワーアップキット

競馬シミュレーション／光栄

WIN95 97年9月19日予定 5800円

あれもこれもと、欲張りなパワーアップ内容が嬉しいね

好評発売中の人気シミュレーション『ウイニングポスト3』に、ファン待望のパワーアップキットが発売される。中舘英二、横山典弘、岡部幸雄などの人気騎手が実名で登場。統一グレードGⅡ以上の、すべての地方レースに出走可能になるなど、よりリアルな競馬世界を演出してくれるのだ。また、プレイヤー同様秘書を雇い、成長していくライバル馬主。騎手育成イベントなど長期イベントを4本。そして、オリジナル種牡馬の作成、騎手名変更などのエディタ機能も追加されている。



⬅シリーズ初となる、騎手の実名登場。牧原由貴子、細江純子などもいるぞ

●CD-ROM●ペンティアム75MHz推奨●メモリ16M以上●要HD80M以上

ゲーム川柳

リグレット 画面みつめて 頬染めて （オヤジスリッパ）

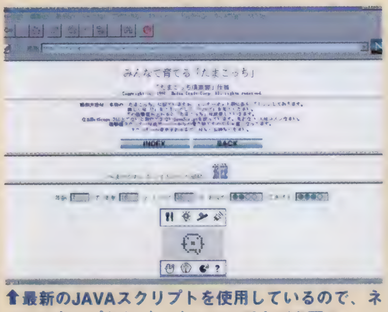
【おもしろホームページ】

たまごっち倶楽部 ねっとたまごっち

http://home.highway.or.jp/kazuyan/tamago_net.htm

『たまごっち』を買えない人にオススメのサイト

人気の『たまごっち』をウェブサイト上で遊んじゃおう、というのがこのページのテーマ。かなりオリジナルに近い、質の高い作りが特徴だ。ページにはこどもっちとおやじっちの2匹がいて、本物と同じように育てられるのがポイント高い。また、このサイトは『たまごっち』全般に関する情報が満載で、育成フォーラムなどもある。すでに育てている人はもちろん、まだ持ってない人にも楽しめる場所だ。



⬆最新のJAVAスクリプトを使用しているので、ネットスケープならバージョン3.0以上が必要だ

©1997"kazuyan" all rights reserved.

Jコード072109

DRUID ～闇への追跡者～

3Dアクションアドベンチャー／光栄

WIN95 97年10月17日 8800円

名作『Wizardry』の魅力を越える大作がついに日本上陸

ダンジョンロールプレイングの元祖『ウィザードリィ』シリーズを生み出した米国のサーテック社が贈る、本格派3Dアクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーはドルイドの魔力を受け継ぐ者として、惑星ナヴァンの4つの島を冒険する。ビジュアルはすべて美麗な3Dグラフィックで描かれ、そこに登場するキャラクターは3DCGによるアニメーションで滑らかに動き回るのだ。また、ほとんどの行動が目的の物をクリックするだけと、シンプルな操作になっている。



⬅メッセージはすべて日本語に作り直されている

●CD-ROM●ペンティアム75推奨●メモリ8M以上●要HD50M以上●SVGAカラーディスプレイ、要マウス、要サウンドボード

Jコード069965

大航海時代Ⅱ

リコエイション／光栄

WIN95 97年9月19日 7800円

大海原を自由に行き来すれば、気分はすっかり冒険家！

この作品は、中世ヨーロッパにおける海洋冒険を満喫するゲームだ。プレイヤーは、女海賊や冒険家など6人の主人公から1人を選び、全世界にまたがり航海を繰り広げていく。それぞれの主人公には独自のシナリオが用意されているが、本作の面白いところは、状況に応じてイベントが自動的に作成されること。たとえ同じ主人公で毎回プレイしても、ゲーム展開はそのつど変化するというわけだ。またストーリーが1本道ではなく、いつ、どこで、何をするかはプレイヤーの判断に委ねられるのだ。



⬅艦隊戦あり、財宝探しあり、大陸発見ありと、海洋には事件がいっぱい

●CD-ROM●ペンティアム120MHz推奨●メモリ8M以上●要HD30M以上

五劫のすり切れ 『マリーのアトリエ』現在の目標は、エンディングがどうのこうのは問題ではなく、シアの強化！ レベル10あたりでどーしても病気になってしまう彼女。アカデミーに行かない、という手も考えたけれど、そうも行かなくて…。ヘンな事にムキになってしまうワタシでした。（さめじま りみ）

Jコード069388

セガワールドワイドサッカーPC

スポーツ／セガ・エンタープライゼス

WIN95　97年9月25日　7800円

世界を舞台に華麗なプレイ 目指すはワールド杯優勝だ！

サターンでリリースされた『ビクトリーゴール　ワールドワイドエディション』がウィンドウズ95で登場。1998年のワールドカップをモチーフにしており、世界48カ国の代表チームが熱い試合を展開する。簡単な操作で壁パスやスルーパス、ヒールキックなど華麗なテクニックを出せるのが魅力だ。またボールをキープしていない選手に対しても、オーバーラップやオフサイドトラップといった指示を与えることができる。コート全体を見渡して適切な指示を出せば、レベルの高い試合が楽しめるのだ。



←通信対戦も可能だが、ネットワークを使用しなくても最大4人で楽しめる

●CD-ROM●ペンティアム90MHz●メモリ16M以上●要HD15M以上

Jコード067512

StarWars Shadows of the Empire（帝国の影）

アクション・シューティング／マイクロマウス

WIN95　97年9月12日　10800円

映画そのままの多彩な過激バトルが、次々と襲いかかる！

いつまでも根強い人気を誇る、SF映画の大御所『スター・ウォーズ』。この作品は、「帝国の逆襲」と「ジェダイの復讐」の間のエピソードを描いたものだ。プレイヤーは本作オリジナルの主人公、ダッシュ・レンダーを操り、反乱軍とともに帝国軍に対抗していく。映画同様、壮大な宇宙スペクタクルでは多彩な戦場が待ち受けることとなる。宇宙空間を飛び回るシューティングを始め、カーチェイスや3Dダンジョン型のシューティングなど、展開に合わせて5タイプのゲームが楽しめるのだ。



←おなじみのキャラクターや名シーンも続々登場し、映画を彷彿とさせる

●CD-ROM●4倍速以上●ペンティアム133MHz以上推奨●メモリ6M以上●要3Dアクセラレーター PCIグラフィックカード

Jコード069361

バーチャファイター2

格闘アクション／セガ・エンタープライゼス

WIN95　97年9月5日　8800円

ファン待望の名作が復活 ネットワークで熱くなれ！

3D格闘アクションの雄、『バーチャファイター』の2作目がついにウィンドウズ95に上陸。このパソコン版の最大の特徴は、ネットワーク対戦が可能なこと。通信回線を通じ、対戦プレイができるのだ。また『2』の特徴とも言えるテクスチャーを施した美しい画面も、しっかりパソコン上で楽しむことができる。さらに内部的には1／60秒単位で処理を行っており、アーケード版に近いプレイ感覚を目指した作りとなっているのだ。また自分のプレイを保存しておける、リプレイモードも搭載している。



←プレイ感覚の再現に重きをおいた作り。MMXマシンにも対応している

●CD-ROM●ペンティアム90MHz以上●メモリ16M以上●要HD50M以上

格闘
シューティング
スポーツ
レース

【楽しいゲームをお手頃価格で】

10月発売のコンビニ専用ゲームソフト

●販売元：花王●10月5日発売（販売期間1カ月）

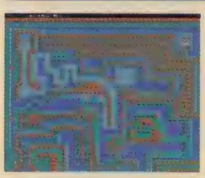
ねこ式神経衰弱　めくってニャン



動き回るネコの背中をクリック。お腹に書かれた数字をあわせて、神経衰弱の要領で消していこう。

Win95&Mac/1280円

ロードモナーク　ファースト



できるだけ少ない日数で、できるだけ多くの領地獲得を目指すシミュレーション。戦略がすべてだ！

Windows95/1980円

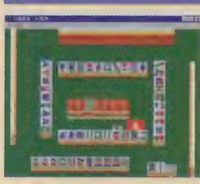
レイヤーセクション～LIGHT PACK～



アーケードや家庭用で人気。ロックオンレーザーで敵をバリバリ撃ちのめす爽快感が魅力のSTG。

Windows95/1980円

招福麻雀　七福神



おなじみ七福神と一緒に麻雀で勝負。勝っても負けても、七福神が相手なら目出たい気分になれそうだ。

Windows95/1980円

ダイナマイト・ジョー



レンガを壊して、迷路状のステージに隠されたキーをすべて探し出せ。無事地下牢から脱出できるか?

Windows95/980円

（有）ポイポン建設



建材を投げる大工さんと手を組んでビルを建設。ベストスコアでクリアした人には3万円が当たるぞ。

Windows/1980円

©1996-1997 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Nihon Falcom Co. All rights reserved. ©TAITO CORP. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. TAITO is a registered trademark of TAITO CORP. Layer Section is a trademark of TAITO CORP. Microsoft and Windows are registered trademark of Microsoft Corporation. ©GAMEBANK CORP.1997 ©1996 Chatnoir,Inc. ©1996 Computers & Communications & Visions Copyright 1997 TANYO CO.,LTD. All rights reserved. Created by Witty Wolf.

Jコード071765

Moto-Racer　(EA-Express)

バイクシミュレーション／EAV

WIN95　97年9月5日　7800円

舗装路もダートも、自慢のバイクテクでブッちぎりだ

オンロードとオフロードの両方が楽しめる、ハイクオリティのバイクレース。コースは、オンロードが湾岸沿いとハイウェイ、オフロードが雪道と林道、の合計4つが用意されている。オンオフどちらも走れるのが珍しく斬新。さらにコースはどれも変化に富み、楽しんで運転することができる。またギア比や制動力などの設定変更も可能で、自分だけのオリジナルマシンでレースに参戦できるのだ。操作感覚は軽めでレスポンスがよく、コーナーをスイスイと走り抜ける快感は病みつきもの。



←各種ネットワーク接続にも対応しており、8人での同時対戦も可能

●CD-ROM●ペンティアム90MHz(PC9821シリーズは133MHz以上推奨)●メモリ16M以上●空きHD75M以上●MMX対応●ネットワーク対応

ゲーム川柳

飽きもせず　未だにはまる　シレンかな（史崎稔之）

五劫（ごこう）のすり切れ　モンスターファーム買いました。僕がもっているシングルCDやアルバムをセットしたら、ほとんどがスエゾーばかり召換した。（ニュータイプ）

Jコード069108

おどおど　おってぃ
―虹のほうせきをもとめて―

アドベンチャー／I.D.C.media studio

MAC　WIN95　97年9月5日　5800円

かわいいキャラクター達と、童話のような世界を冒険だ！

ほのぼのとした人形劇のような味わいの、ファンタジー世界が舞台のアドベンチャー。今年3月にプレイステーションでリリースされた同名タイトルの移植版だ。おどおど村から失われた、7つの宝石を取り戻すというのがゲームの目的。主人公は3人で、それぞれが別の宝石を取りに行く冒険を個別に楽しむことができる。ほんわかした見た目と同様に難易度も抑えめで、エデュテイメント的な色合いも濃い。絵本を読み進めていくように、かわいいキャラクター達の物語を味わうことができる。



←ゲーム画面はすべてCGで描かれている。暖かみのあるキャラクターだ

●CD-ROM

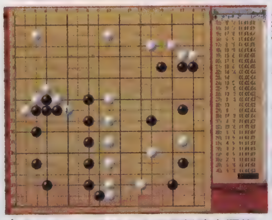
Jコード070475

お父さんのための囲碁2

テーブル／伊藤忠商事

WIN95　97年9月26日　3980円予定

大好評の『お父さんのための囲碁』がバージョンアップして登場。前作に比べより強く、速くなっている。囲碁の他、本格的な五目並べも楽しめ、長連の許可設定や基本珠形など連珠のルールにも対応している。



↑ネットワークによる通信対戦も可能

●CD-ROM

Jコード070483

ターゲットギア ALGA 2nd

アクション／伊藤忠商事

WIN95　97年9月26日　7800円

3Dロボットアクション、『ターゲットギア』の続編。プレイヤーは武装ロボットを操作して、360度に広がる広大なフィールドを駆けめぐる。敵ロボットを撃破したり、多彩なミッションを遂行するのだ。



↑新作シナリオを16本収録している

●CD-ROM

Jコード066605

PATしてGOO (3D ULTRA MINIGOLF)

アクション／シエラ・パイオニア

WINDOWS　97年9月19日　3800円

マウスの動きをパターのスイングに見立てた簡単操作で、誰でも気軽に楽しめるパターゴルフゲーム。海底王国ホール、ホラーハウスホールなど、絵本の世界を思わせるファンタジックな18ホールを用意。



↑最高4人までプレイできる

●CD-ROM

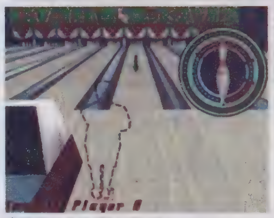
Jコード072761

Ten Pin Alley

スポーツアクション／マイクロマウス

WIN95　97年9月19日　8800円

5万通りものピンアクションを用意した、全米大ヒットのボウリングゲーム。レーンの状況に合わせた微妙なコントロールが可能で、ボールの重さ、材質までも自由に選択することができる。



↑画面は3Dポリゴンだ

●CD-ROM●ペンティアム100MHz以上推奨●メモリ8M以上●要HD78M以上

ゲーム川柳

現実と　同じく浪人　人生ゲーム（ひろぽん）

Jコード065960

パネルクイズアタック25

クイズ／富士通パソコンシステムズ

MAC　WIN95　97年9月12日予定　6660円予定

出場応募から本番まで、テレビ番組同様に追体験

毎週日曜日にテレビ朝日系列で放送されているクイズ番組『パネルクイズアタック25』。本作はこのTV番組をそのままゲームにしたソフトだ。プレイヤーは、まず出場希望ハガキを書き、予選・面接を経て本番へ出場する。本物のTV番組に参加するような気分が味わえるのが特徴的だ。また司会進行役には番組同様に俳優の児玉清氏と相馬宏美さん、効果音から映像もすべて番組どおりで、気分を盛り上げてくれる。他に、本選部分のみを楽しめるモードや、クイズについて学ぶモードもある。



←クイズの正解数よりも、パネルでどう攻めるかが勝利へのカギとなる

●CD-ROM●メモリ5M以上

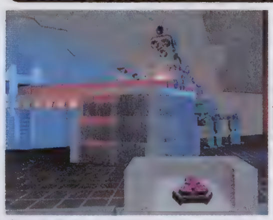
Jコード066591

宇宙のランデヴー～RAMA～

アドベンチャー／シエラ・パイオニア

WINDOWS　97年9月19日　9800円

『2001年宇宙の旅』でおなじみ、アーサー・C・クラークの同名小説を原作としたアドベンチャー。巨大宇宙船を探索、絡み合った謎を解いていく。なおクラーク本人も、ゲーム中に登場する。



↑SF映画のノリを楽しむことができる

●CD-ROM 3枚組

その他の9月発売PCゲーム

スーパーエアーコンバット　蒼空の覇者（システムソフト・セレクション）				
WIN95	97年9月5日	システムソフト	5800円	
戦略プロ野球'97年 球春バリューセット（システムソフト・セレクション）				
WIN95	97年9月18日	システムソフト	5800円	
7th Legion				
WIN95	97年9月	メディアクエスト	8800円	
Catz				
MAC&WIN	97年9月5日	花王	1980円	
電流イライラ棒				
MAC&WIN95	97年9月5日	花王	1980円	
パズルの惑星　Vol.3				
MAC&WIN95	97年9月5日	花王	980円	
PUZZLE　BOBBLE				
WIN95	97年9月5日	花王	1980円	
PureFighter　ERIKA				
WIN95	97年9月5日	花王	980円	
ゲーム宝箱6号				
WIN95	97年9月5日	花王	780円	

【おもしろホームページ】

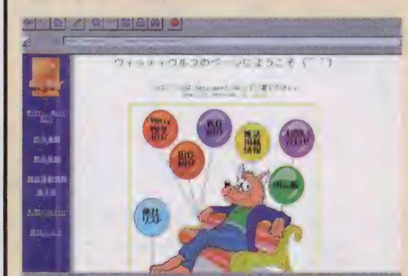
URL

Witty Wolf Official Home Page

http://www.axionet.com/wolf

Witty Wolfがどんな会社か一目で分かる

ウィンドウズ用のゲームを発売している、ウィッティウルフ社が運営するホームページ。子供から大人まで楽しめるソフトを手がけているだけあり、全体的にほんわかとした印象だ。内容としては、会社紹介や販売しているソフトのリスト、新作ソフト情報などがある。また、「BBS伝言板」と呼ばれる雑記帳にメッセージを書けば、スタッフとコミュニケーションを取ることもできるのだ。



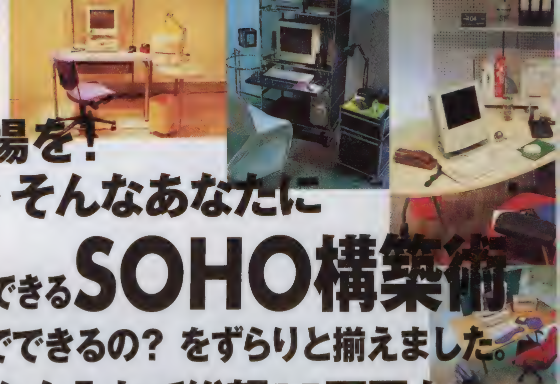
↑マスコットキャラクターのウィッティくんがお出迎え。親子で覗いてみると楽しいかも？

©1995, 1996 Witty Wolf. All Rights Reserved.

五劫のすり切れ　最近、『信長の野望―天翔記―』にはまっています。関東の那須家で天下統一した人はいるのでしょうか？（宇都宮家好き）


プレステも
サターンも
必携です
どちらも 980円
世界初!のべ8000人のクチコミ大調査でわかった絶対面白いゲームの徹底ガイド
クチコミプレイステーションガイド
'97夏
買って損はさせません
980円
97年上半期ジャンル別
定番ソフト29+8本
厳選クチコミデータランド
PSに100倍詳しくなる!
持っていて絶対損はしない、必ず得をする
SSソフト完全ガイド
絶対サターン・ザ・バイブル
SSユーザーなら
絶対買っておきたい
定番ソフト42
97年後半!
注目の
ソフトタイトル
36
サターン
全ソフト
リスト付き!!
攻略情報も
充実!!
980円
今すぐ応募だ!ビッグプレゼント付!
パワーメモリーPOWER-UPシール
じゅげむの
ムック
好評発売中





特集1

我が家に仕事場を！
でも、予算が…そんなあなたに
15万円からできるSOHO構築術

えーっ、そんな予算でできるの？ をずらりと揃えました。

パソコンもデスクも入れて総額15万円から、
超豪華な200万円コースまで。
全6タイプ＆モバイルSOHOを一挙公開

特集2

ちょっと気になるお隣さんのパソコン状況
ビジネスマンのパソコン使用実態調査

- パソコンの「賞味期限」って？
- Windows98の注目度は？
- 使用目的はやっぱり会社の仕事？



大人気連載

consumer lab（ユーザー実験室）／ 通信環境整備で人気の「サブノート」を徹底検証
Let's note AL-N2T515J5、FMV-BIBLO NC13D、ThinkPad 535E、DynaBook PORTEGE300、FLORA Prius note 210T、WinBook Trim 133

©1995Nintendo／Creatures.inc.／GAME FREAK.inc.

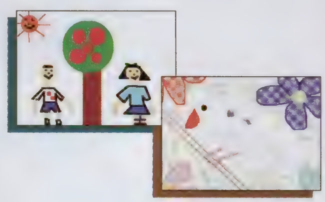


新連載／**お父さんのためのポケモン講座**

荻窪圭のマッキントッシュ・アーカイブス Special
遂に登場したMac OS 8 その快適さ、新しさを詳しく解説

hot stuff! Special／**この秋登場する「Office」ファミリーパッケージ、PBEの最新レポート**

全国から電脳キッズの秀作イラストが大集合／**KIDS PLANETS**



新連載／**Let's "家族でパソコン" PCファミリー調査隊**

実用マネー管理術／**インターネットの電話料金を節約したい！！**

Presents

SOHOまるごと
マシンからパソコンデスクまで
セットでプレゼント
（詳しくは本誌で）

パソコンを使う個人と家族のデジタル生活マガジン

HOME PC 日本版

11月号発売中 定価490円（税込）
全国書店、パソコンショップ、家電量販店、コンビニエンスストア等でお求めください。

編集・発行／株式会社ディジット www.digitinc.co.jp/hpc/



◆「街」ラジオドラマON AIR!
第Qの男～Qはquestionの Q～　長坂秀佳の完全書き下ろしオリジナルストーリー
文化放送（毎週火曜日21:30―22:00）　ラジオ大阪（毎週月曜日21:30―22:00）
※放送日程は、都合により変更になることがあります。

◆ラジオドラマCD発売予定　乞うご期待！（発売／97年12月予定　価格／2,500円予定）
第Qの男～Qはquestionの Q～
キャスト／ダンデイー（真名古　敬二）、亜弓（皆口　祐子）
発行・発売／（株）メディアファクトリー
●初回限定のみオリジナルケースのおまけ付き　●「佐竹雅明、林原めぐみの無法塾」のなかで放送されたラジオドラマ（1話／10分）の12話（未放送シナリオや楽屋の裏話などを再編集した3話を含む）をCD3枚に分けて順次リリース

SOUND NOVEL
サウンドノベルは、テレビを使って読む小説形式のゲームです。

株式会社　チュンソフト
〒160東京都新宿区新宿6-24-20　丸増新宿ビル10F
チュンソフトホームページアドレス
http://www.chunsoft.co.jp.
CHUN SOFT



SEGASATURN
許されない人がいる。
蜜柑のことが頭から離れない。
私の脇をバイクが激しい爆音を
撒き散らして通り過ぎて行った後ろのシ
ートには、顔に大きな傷あとのある男が
乗っていた。
蜜柑……
なぜ歩道に蜜柑が存在するのだ。
これは現実の蜜柑なのか。
無数の蜜柑が私に向かって押し寄せてく
る。その雄叫びが聞こえる
私は大地に屈服する。
私の精神は地球上の有機物無機物に食わ
れ跡形もなくなる
あとには抜け殻の私が残っただけだった。
市川文靖　38歳
ノイローゼ気味で睡眠薬を常用
START
夢は何度もふりほどいても、私にのしか
かって来る。
私はじっとりとナメクジのような冷や汗
をかきながら目覚める
私は頭を振って冷静になろうと努めた。
記憶には残らなかった悪夢が、今でも私
の心に居座っている
いきなりカラスが鳴いた
私はテーブルの上にあった蜜柑を掴んで
思いきりぶつけた。
カラスが逃げた。
蜜柑は外れて、飛んで行った。
蜜柑……
私はドキリと思い返す。
蜜柑なんか、なぜあったのだ？
いくら考えても、蜜柑の記憶はない。
蜜柑は、本当に、実在したのか。
街
8つの物語がクロスするドラマチックゲーム
'97年末発売予定
原作・脚本・監修：長坂秀佳
総監督：麻野一哉
製　作：中村光一
©1997 CHUN SOFT／長坂秀佳
CD-ROM2枚組　5,800円（税別）
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

赤丸チェック!!

新刊続々でラインナップ超充実の『じゅげむBOOKS』シリーズ。その魅力を紹介するこのコーナー。今回は新刊続々でページ数アップ!

内容充実、企画色々、最新刊5冊!!

全国書店にて絶賛発売中



『ナムコミュージアムVOL.5』超研究

●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)●遅れて申し訳ない!9月27日より絶賛発売中

ナムコミュージアムシリーズ第5弾。ファンタジックな世界観がファンの心をつかんだ『ドラゴンスピリット』や『ワルキューレの伝説』の全ルート攻略。寂しげな世界を走り続ける『メトロクロス』完全攻略。『パックマニア』クリアパターンの作り方。『バラデューク』難所攻略＆続編『爆突機銃艇』大紹介。ナムコファンとしてさらなる昇華を求める人のための1冊。おなじみインストカードの付録付。超研究シリーズVOL.1～5を買った方へのプレゼント告知もあります。

10月9日ソフト同時発売



『スペクトラルフォース』公式ガイドブック

●じゅげむ編集部:編／delic:著●定価:本体1000円(税別)●10月9日ソフト同時発売!

剣と魔法の世界を舞台にしたPS用シミュレーションゲーム。緑あふれるネバーランド全40カ国を統一するための実戦の書が登場します。100種を越える必殺技完全リストは使用可能天候及び地形まで一目で解る親切設計、185人武将名鑑はアイウエオ順に並べて検索性を高めてあり、ゲームに登場した瞬間、それらの情報を手に入れることが出来ます。その他、このゲームを末永く遊ぶためのヒントや開発者インタビューも収録。左の書き下ろしイラストの表紙が目印です。

10月16日発売予定



『MOONLIGHT SYNDROME』 TRUTH FILES

ムーンライトシンドローム　トゥルース　ファイル

●月光症候群患者之会:編著●定価:本体950円(税別)●10月16日発売予定

急速な都市開発が進む雛代の街で繰り返される数々の悲劇ーー。PSで発売されるサイコホラーアドベンチャー『ムーンライトシンドローム』最大の謎とは、人々の日常と刹那に巣食う狂気のメカニズム、それ自体に他ならない。本書はゲーム中で起こるすべての事件・事故の謎を、ルポルタージュ形式によって検証し、解き明かそうという一つの試みである。月光症候群に取り憑かれたすべての人に、他では読むことができない、新たな洞察と、癒しのひとときを。

10月30日発売予定

『ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～』暮らしの手帳

●murmu's GROUP編著●価格未定



リバーヒルソフトより10月23日に発売されるニューコンセプトシミュレーションゲームを、より楽しく遊ぶための1冊が登場します。ゲームHOW TOに始まり、行動指針、島の名所解説、スキルアップの方法、そして恋愛～結婚にいたるまでをわかりやすく、やさしく解説。王国で生きるための必読書になるでしょう。

『モンスターファーム』エキスパート

●塩田信之＆CB'S PROJECT編著
●価格未定

本誌97ページ、野村怪物工場も大人気。様々なCDからモンスターを生みだす育成シミュレーションを極める1冊。モンスター図鑑完全収録、レアモンスター出現法など、遊び尽くす濃いデータ満載!沢山の応募を頂いたブリーダーからの情報を活かしたナイス企画も充実。まさに決定版です。



じゅげむBOOKS全ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1350円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1165円(税別)
『The Tower BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著　●定価・本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著　●定価・本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編　●定価・本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編　●定価・本体950円(税別)
『I.Q －インテリジェントキューブ－』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著　●定価・本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之&CB'S PROJECT編著　●定価・本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部　編　●定価:本体1100円(税別)

サターン&プレイステーション共用

『ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB's PROJECT編著　●定価・本体1100円(税別)

サターン

『ウィザーディス2　惑星強襲オヴァン・レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著　●定価:本体1100円(税別)

NINTENDO64

『スーパーマリオ64』完全クリアガイド
●ワンナップ編著　●定価:本体951円(税別)
『ウエーブレース64』タイムアタックエキスパート
●塩田信之&CB'S PROJECT編著　●定価:本体874円(税別)
『マリオカート64』ファイナル　3Dドライバーズガイド
●CB'S PROJECT編著　●定価:本体1000円(税別)

スーパーファミコン

『METAL MAX RETURNS』成沢大輔のサバイバル教本
●成沢大輔&CB's PROJECT編著　●定価:本体1165円(税別)
『ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～』初恋を見つける3年間
●CB's PROJECT編著　●定価:本体951円(税別)

書籍

ゲームの大學
●平林久和&赤尾晃一:共著●定価:本体2718円(税別)

じゅげむBOOKS

大好評既刊2冊。書店へ急げ!

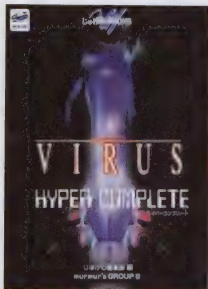


『COOL BOARDERS 2 Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～

●塩田信之&CB'S PROJECT編著
●定価:本体1200円(税別)

PSで絶賛発売中のスノーボードシミュレーションの最高峰『COOL BOARDERS2』をトコトンまで遊び尽くす1冊。基礎編、実技編、データ編の3部構成で、各ポイントを解りやすく解説。キャラクターデザイン初期設定画掲載、禁断の秘密ウラ技も大公開、楽しいボードエディット講座あり、そして前作『COOL BOARDERS』攻略も同時収録。使えます。

特別付録 オリジナルメモリーカードシール



『VIRUS』HYPER COMPLETE

ウイルス　ハイパーコンプリート

●じゅげむ編集部 編
murmu's GROUP著
●定価:本体1300円(税別)

セガサターンで好評発売中のハイブリットアドベンチャーの決定版。ストーリーを追いながら、そこに登場するキャラクター、MAP、用語、シナリオ、全フラグ、ウラ情報などなど一場面一場面を懇切丁寧に解説。詰まった場所のページを開けば解決策が一目瞭然。もちろん『VIRUS』の世界観を広げる設定資料集や、アイテム・モンスターDATAなど完全網羅。完璧です。

続々登場 COMING SOON

11月発売予定／PC-FXで大ヒットした恋愛RPGがサターンで登場
『ブルーブレイカー　～剣よりも微笑みを～』完璧攻略ガイドブック(仮)

11月下旬発売予定／攻略本ではない書籍スタイル。定価:本体1200円(税別)
『EO事件の真相　ゲームを変えた男　飯野賢治』

その他、年末ビッグタイトルの制作も多数進行中！期待して発表を待て。

じゅげむBOOKS友の会

アンケートに応えて、オリジナルテレホンカードを貰おう。

◎さて、突如始まった『じゅげむBOOKS友の会』では、各攻略本に挟み込まれているアンケートハガキの中から、実際に購入して頂いた読者の皆様の生声をバシバシと紹介していこうというコーナーです。まずは『クールボーダーズ2キリングセッション公式ガイドブック』から。

「1コース、1コース細かく書かれていて、とても分かりやすかった」(東京都北区・14歳・学生)

「攻略情報が一目で見てわかりやすく書いてあり、その他のデザインなんかも新鮮さを感じた」(東京都大田区・20・会社員)

◎嬉しい意見をアリガトウ。次は『ウイルスハイパーコンプリート』に寄せられたハガキからご紹介いたしましょう。

「写真をたくさん載せ、順に細かく説明してある。後ろにキャラ設定も付いていてオ・ト・クって感じ」(東京都八王子市・21・会社員)

「ルート分岐なども詳しく書かれていてよかった。設定資料集もよくできている」(岡山県岡山市・17・学生)

◎ウ～ンこちらも嬉しいっすね。作ったかいがありましたよ。来たハガキは全て目を通してますんでGooでもBooでもドシドシ書いて送ってくれ。毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードも当たるので、是非とも御協力の程、よろしくお願いします。頼んだ。んじゃまた来月このページで。

 ©1997 HUDOSON SOFT ©1997 NAMCO LIMITED ©1997 UEP Systems,Inc. ©TECMO,LTD. 1997 ©HUMAN 1997 ©1997 Riverhillsoft Inc.

RPA

アルバイトで世の中をロール
プレイングしてみちゃおう！

フィジカル系キャラ：ジョニー

肉体派の体つきではあるが、いざっていう時でないと、なかなか力が出ない今時の若者。園芸が趣味で、本当は穏和な性格。でも、ちょっといくじなしで、流されやすいのが難点。こんなジョニーになりきって、体をたくさん使った時の「アタタタ…」や「終わった！」のいい汗を、アルバイトで経験してみようよ！



社会に出る前にシゴト経験値を稼いじゃえ。

フロム・エー

●フロム・エーMonday（毎週月曜発売）
●フロム・エーThurthday（毎週木曜発売）
定価200円（税込み）
販売地域：東京・千葉・埼玉・神奈川（栃木・茨城・群馬・山梨の一部地域）

●フロム・エー関西版（毎週火曜発売）
定価200円（税込み）販売地域：大阪・兵庫・京都・奈良・滋賀・和歌山

●フロム・エー東海版（毎週火曜発売）
定価200円（税込み）販売地域：愛知・岐阜・三重

発行 フロムエー 発売 RECRUIT

ゲームクリエイターになる！

——学校からはじめよう——

SCHOOL

完全保存版 じゅげむゲームスクール特集

じゅげむ 特別編集

ヒューマンクリエイティブスクール
東京ゲームデザイナー学院
代々木アニメーション学院
総合学園　ヒューマン・アカデミー
バンタン電脳情報学院
ビットハウス
日本ゲームデザイナー学院
バンタンキャリアスクール

千原兄弟インタビュー



クリエイターズトーク
薗部博之、中村光一



クリエイターズアンケート
全国スクール一覧

ハガキのアンケートに応えてPS・SS・N64をもらおう！
抽選で3人にプレゼント

ゲームスクールへの進学は
ゲームクリエイターへの第一歩。
この特集では、
ゲームスクールの全てを伝えます。
さあ、学校からはじめよう。

が、はじまる

関西若手お笑い芸人の中では向かうところ敵無しで大ブレイク中の千原兄弟。彼らが今、全国制覇に向けて大進撃をはじめている。この日も全国ライブツアー「はじめTOUR'97」の札幌公演から東京に戻ってきたばかり。ふたりはNSC（吉本総合芸能学院）といういわゆる『お笑い』の養成学校を卒業して、プロの芸人になった。そんなふたりに学校時代の事を思い出して話してもらったこのインタビュー。ゲームクリエイターを目指す読者諸君とは道は違うけれども、「スクールからプロへ」というサクセスストーリーで通じるところがあると思う。それでは早速。



—ゲームをされたりはするんですか

浩史　あんまりやらないですね。

靖史　ぼくは、そんなメチャメチャ好きってこともないですけど、面白いって聞いたものはやりますよ。

浩史　トークでも言ってるんですけど、友達が遊びに来てすることがなくなると、しょうがないので野球のとか、一人でするんですよ。友達のほうは隣で「がんばれー、フレーフレー、コ・ウ・ジ」とか応援してます。

—NSCに入学した理由は何だったんですか？

靖史　そこしか知らなかったんですよ。別に選ぶとか何もなかったですね。ダウンタウンさんとかが、番組の中で「NSC、NSC」って言ってたんで知ってたんですよ。弟子入りするとかは、難しそうで、よく、芸人さんで家とか楽屋口で待って断られて、またお願いに行ってとか、そんなんメンドくさかったんで。

浩史　僕は兄貴に呼ばれて入学したんですけど、何をやってるのか見てみたいゆう気持ちはありました。



千原　靖史（チハラ　セイジ）S45.1.25　血液型O
出身地　京都府福知山市
NSC8期卒

—ご両親の反応はいかがでした

浩史　おかんは反対しましたね。

靖史　僕は入学してからゆうたんです。おかんは普通の仕事してもらいたいんと世間体が反対の理由でしたね。おやじは設計士でして、設計士が好きでやってるんですよ。それで、賛成ゆうか「男は好きなことしてメシ食えばいい」ゆうてました。

—入学前に学校見学とかしたんですか？

靖史　僕は見学も何もしませんでした。

浩史　そやったん？

靖史　見学した記憶ありませんもん。それで、入学の時の面接で「おもろいことゆうてみろ」とか、言われるのかなと思ってたんですけど、「キミ、家はあるか？」って聞かれて「あります」ゆうたら「ほんならエエヨ」って合格通知が来たのはびっくりしましたね。

—授業ではどんなことをしていたんですか

浩史　授業といっても、椅子と机があってみたいなんじゃなく、稽古場みたいなところに集まってやるんです。

靖史　学校とゆうよりかは養成所みたいなところで、「好き勝手せい」ゆうところなんですわ。

千原兄弟の 全国制覇

ＡＢＣお笑い新人グランプリ　第15回（H6）優秀新人賞
上方漫才大賞　第29回（H6）　新人賞
【著書】千原史（角川書店）
【映画】岸和田少年愚連隊-血煙り純情篇
夏の全国ツアーをビデオ化した千原兄弟、初のソロビデオ『千原兄弟　はじめＴＯＵＲ右から２番目の星に住む迷子達の声』がビクターエンタテインメント（株）から発売中。



授業は、タップダンスとか発声とか、あと2週間に一度漫才を見せるってゆうのがあって、その漫才の授業でとにかく声をでかくしろ、とゆうのだけ言われました。

浩史　ぼくらあんまり学校行ってなかったんです。漫才のネタ見せるときは行ってましたけど。

当時、NSCの担当をしていた影山賢一氏（現、吉本興業ライブプロデュース部チーフプロデューサー）の話

—最初、兄貴だけが入学していて、別の人間と組んでいたんです。熱意はあるけど、かみ合ってなかったんですよ。デキが悪かったです。それで、ある時、弟をつれてきたんです。「これが切り札や」という感じで。それからですね、目立ちだしたのは。凄みが、まあ弟の見た目もスゴイですが（笑）、できましたね。モノになると思いましたよ。



千原　浩史（チハラ　コウジ）S49.3.30　血液型　O
出身地　京都府福知山市
NSC8期卒

浩史　仲良かったやつは今でも残ってますね。200人とか300人いてたんが10人ですけどね。その当時、遊んでたのはみんな残ってますね。

靖史　そうやね。仲良かったメンバーは残ってますね。気持ちが濃かったんでしょうね。

浩史　あと、学校行ってるときから新喜劇とかも出てましたよ。学校に行かないで。

靖史　ホンマ不思議なとこでしたね。NSCってとこは。吉本の金もうけ主義ゆうかなんか（笑）。定期、通学するための定期を買うんで、在学証明くれ、ゆうたんですわ。そしたら「そんなもんあるかー」て言われたんですよ。「そんなのミナミでバイトしたら交通費だしてくれるやないか」（笑）。

—NSCに入って良かった事はなんですか

靖史　2丁目劇場という若手を育成している劇場に出やすくなるのとか、漫才コンクールの情報とかが入ってきやすくなりましたね。目指している世界のそばにいられるゆうのは良かったですね。

浩史　今やったら、オーディション受けますけどね（笑）。

—最後に読者にメッセージを

浩史　今までにないようなゲームをぜひ創ってください。

靖史　たくさんの子供たちに夢を与えてください。ぼくらは、芸人になって本当に良かったと思っています。好きな事を仕事にするのは素敵なことやと思うから、頑張ってください。

これからは東京を拠点として、テレビでやっていきたいと話す千原兄弟。学校時代からの「強い気持ち」が原点となっている彼らの姿に、自分達を重ねあわせる事ができるはずだ。読者諸君も「ゲームクリエイターになりたい」という自分の気持ちに正直な、後悔しない進路を選択してほしい。

ここに注目　がんばる　キャンパス

ヒューマンクリエイティブスクール

「自学・自育・自創」のポリシーが躍動。現場で即通用するプロを育てる

問い合わせ　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
TEl.0422（23）1111　入学相談ホットライン／0120-37-9898
e-mail／guide@human.co.jp　ホームページ／http://www.human.co.jp

5年後はスタッフ・ロールのトップにのる。絵も技術もわかる、マルチ・クリエイターをめざす。それぞれの「夢」を大きく育む世界初のゲームクリエイタースクール

講師室のドアはいつもオープン 学びやすい環境が意欲をアップする

夏休みも近いある日の午後、マルチメディア3Dグラフィックス課程の教室では、1年生の「CG概論」が終わろうとしていた。授業が終了しても、大勢が居残ってにぎやかなのはいつものこと。早速その日の課題に挑戦する人、仲間と画面に向かって疑問点をチェックする人、ちゃっかりゲームを始める人などなど、自由に放課後を楽しんでいる。そして、一角ではこれもいつものように、先生との会話に花が咲いていた。

塚本先生　今日改めて思ったけど、この3カ月でずいぶん上達したね。中條くんなんか、入学当時はマウスにさわるのも初めて。緊張します、なんていってたものね。

中條　先生の教え方が上手いからです(笑)。正直いって、最初はパソコン未経験で大丈夫かって不安はありました。でも、基本的な操作からキチンと教えてもらえたでしょう。ホッとしましたね。

塚本先生　経験・未経験の差はせいぜい最初の一カ月ぐらいのもの。月並みだけど、ポイントはやっぱりやる気だね。その点、ヒューマンクリエイティブスクール（HCS）の学生は非常に熱心で、質問もバンバン飛んでくる。転職した当時は驚いてしまった。

秋葉　僕らにはプロとして活躍したいという夢があるからです（笑）。それに空き時間や夜間も自由にパソコンが使えるし、講師室のドアはいつもオープン。学びやすい環境が、意欲を自然に加速してくれる気がします。



CG担当の塚本尊久先生は映像制作、PSソフトのゲームグラフィックス開発の経験者。わかりやすいし、話やすい、と学生に人気だ。

プロの基本は「基礎体力」遊びだって大切だ

桝野　塚本先生は最近まで、開発の仕事をしていたんですよね。

塚本　そう。PS用のソフトで3Dキャラの制作を主にやっていたんだ。開発の仕事も好きだったけど、これからのデジタルメディアの時代を考えると優秀な人材の育成が非常に重要だと思うようになった。

中條　僕らからすれば、開発現場のナマの話を聞けるのはすごく参考になる。ソフトの使い方もそうだし、ここが大事なんだというポイントも具体的にわかるもの。

桝野　ワァー、現場ってそんなに厳しいのかって思うこともあるけど（笑）。

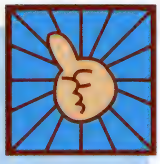
秋葉　もっと鍛えておかなくちゃって気になりますね、知識も技術も。

塚本　キミたちも知ってるように、ゲーム業界は技術の進歩が早い。それにキチンと対応していく力をつけるには、やはり基本が大事だと思う。グラフィックならまずデッサンをしっかりやる、という風にいまのうちに基礎体力をつけることだね。あとは、いいものを見る、社会やトレンドにも目を向けるといったふうに積極的に視野を広げること。遊ぶことも必要だよ（笑）。



中條　HCSの学生はけっこう多趣味な人が多いと思いますよ。講演会やサッカー大会などの行事もあるのはちょっと意外でした。

秋葉　一般の人にも公開する卒業



●卒業制作は「ミニ開発現場」

HCSの卒業制作は、チーム編成からテーマの決定、スケジュール管理まですべて学生が自主的に行う。試行錯誤やトラブルも、勉強のうち。ミニ開発現場を経験することが、将来の自信につながる。ちなみに優秀な作品は毎年3月、東京・武蔵野公会堂で開催される「卒業制作発表会」で一般にも公開。来場者全員の投票でグランプリなどの賞が決まる。





●卒業後の進路は、「ゲーム会社社長」

HCSでは、学生に起業のプランを公募し、審査の上、創業資金や開発機材を支援する「創業者支援制度」を設けている。むろん審査は甘くないが、これまでに2社が誕生済だ。

●4作がデビュー済。1作が進行中

自分の作ったゲームを世に出したい。こんな学生の夢を応援するのが、HCSの「学生作品商品化プロジェクト」だ。「ザ・ファイヤーメン」など4作品を出した実績があるほか、今年度の卒業制作のグランプリ受賞作の企画商品化も決定している。

●目の前のパソコンから世界にアクセス

自校にサーバーをもつHCSは、ネットワーク環境も抜群。学内からインターネットへのアクセスもOKだし、教室の机の上のマシンは校内LANに接続済。求人情報や就職情報のチェックもできる。なお、マシン環境も一人一台のMacやDOS／Vに加えて、世界のクリエイター愛用の「O2ワークステーション」も授業に取り入れられている。

●ゲーム業界への就職に抜群の強さ！

卒業生の主な就職先

(株)アスキー・(株)アテナ・(株)アトラス・(株)エムケイ・(株)金子製作所・(株)カプコン・(株)ゲームフリーク・コナミ(株)・サミー工業(株)・(株)スクウェア・(株)セガ・エンタープライゼス・(株)ティーアンドイーソフト・テクモ(株)・データイースト(株)・(株)ナムコ・(株)バンダイ・(株)バンプレスト・ヒューマン(株)・ビデオシステム(株)・(株)ボトムアップ・その他　ゲーム、マルチメディア関連会社多数



マルチメディア3Dグラフィックス課程の元気な3人組。秋葉智則さん（21・右）は、理系の短大卒業後に入学、桝野学さん（19・中）は、「学ぶなら歴史とノウハウのある学校で」とHCSに決めた。中條雄樹さん（20・左）は観光系の専門学校を卒業後、「好きなことに挑戦しよう」と方向転換したという。

制作発表会や学生作品商品化プロジェクト、会社設立を支援する創業者支援制度など、学生のやる気を応援してくれる制度も多いでしょう。雰囲気も明るくアットホームだし、中に入るといっそう良さがわかる学校だと思うな。

桝野　何といったって世界初のゲームスクールだもの（笑）。

塚本　これから「世界初」を作っていくのがキミたちの仕事だよね。将来の目標はもう決まったの？

桝野　企画・脚本までできるようになること。桝野さんのゲームなら買う、といわれたい。

中條　僕も企画に興味が出てきた。絵もプログラムもわかる、マルチ・クリエイターをめざしたいですね。



秋葉　スタッフ・ロールの一番最初に名前をのせたい（笑）。5年後にCG界を代表するグラフィッカーになることが目標です。

SCHOOL DATA

2年制	マルチメディアエンタテインメント課程	●次世代ゲーム制作を担うゲームクリエイターを養成する課程。「プログラムコース」と「グラフィックスコース」に分かれ、専門分野を本格的に学ぶ
	マルチメディア3Dグラフィックス課程	●3Dポリゴングラフィックスの基礎、デッサンやモデリングなどを専門的に学習するコース。2年次は3Dポリゴングラフィックスについてさらに高度に学ぶ
3年次	ゲーム制作研究課程（3年次・選択制）	●3Dプログラミングを学習し、3Dポリゴンゲームをプロジェクトチームで制作する。商品化レベルが目標だ。

主な制度　学生作品商品化プロジェクト（「FIREMEN」ほか3作品発売）、創業者支援制度、海外留学制度

交通　JR中央線吉祥寺駅中央口下車徒歩10分または西武バス4・5番のりば「女子大前」下車徒歩1分

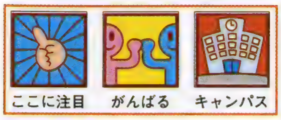
学費　2年制課程／初年度　135万円／2年次　125万円

98年度生願書受付中

学校説明会＆体験入学
10月19日（日）
11月16日（日）
12月14日（日）
10:30スタート、予約不要

ホームページURL
http://www.human.co.jp
入学相談ホットライン
0120 0120-37-9898
資料無料送付

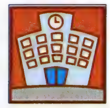




東京ゲームデザイナー学院

4年で5倍、学生数2000名。
日本最大のゲームクリエイタースクール

問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
TEL.03（3370）2720



基礎と最先端をしっかりゲット 実力と創造力をフルに発揮できる 本物のプロを育てる

「学校」の常識をアッサリ打破 しっかり・みっちり学べるから 業界もビックリのレベルに到達

上の学校へいくほど休みが多い。大学や専門学校なら夏休みもたっぷりある。東京ゲームデザイナー学院は、こんな「常識」をあっさり覆してしまった異色のスクールだ。何しろ同校では、入学式の翌日から授業開始、夏休みは1週間のみ。「ぎっしり中身が詰まっている。高度な技術が確実に身につく」と意欲的な学生には評価が高い。

「コンピュータは未経験だったので、入学前は初めて英語を習う人みたいな気持ち。だから、しっかり学べるスクールを選びました」こう語るのは、江上清香さん（ゲームデザイナー養成講座2年・コラム参照）。この6月、（株）ネメシスにプログラマーとして就職が内定した。ちなみに江上さんが就職活動用に作成したゲームは、アセンブラで書いた心理ゲーム。未経験者が1年余りでここまでの技術力が習得できる環境があるということだ。そして、もちろん江上さんだけが特別ではない。入学2カ月で「ブロック崩し」、5カ月で「アクションゲーム」がスイスイ作れるようになるのが、同校「ゲームデザイナー養成講座」の平均的なペースである。



「授業をしっかり受けていれば大丈夫」と江上さんがいうように、同校のカリキュラムは、基礎と最先端の好バランスを貫いている点に最大の特徴がある。例えば、1年次はX68000またはDOS／V機を使ってプログラミングを基礎から徹底的に学ぶ。

2年次はDOS／V機でポリゴンプログラミングからゲームOS、通信制御まで学習する。その上、CG・サウンド・企画・シナリオなど、ゲームに必要な要素を幅広く学ぶため、入学10カ月目には一人でゲームを丸ごと1本作れる実力が身につくのである。同講座の目標は「ツールが作れる技術力を兼ね備えたクリエイター」。パソコンは初めてという学生が、卒業時には「業界もビックリ」のレベルに到達しているのだ。



例えば、プログラムができるグラフィッカー 関連分野の幅広い知識が 現場で通用するパワーに結晶

基礎と最先端の好バランスは、同校の全講座（コース）に共通した特徴だ。例えば「ゲームアーティスト養成講座」では、1年次はデザイナーの財産であるデッサン力を徹底して鍛え上げる。そして2年制・3年制のコースでは、バーチャル・リアリティのプログラミング技術が学べる授業まで設けられている。プログラムを知らなくてもCGは描けるが、実際の開発現場でもできるクリエイターほど関連分野の知識も厚いもの。それがまた、専門分野で強みとして

一人一人をきめ細かくフォロー 夢を実らせる手助けをする

憧れの業界で働くには、就職試験という関門の突破が絶対条件だ。自信をもって挑めるよう、学生を応援してくれる頼もしい味方が進路指導室。東京ゲームデザイナー学院では４人の先生が専任で活躍中だ。　「例えば『プログラマー募集』といっても、言語はアセンブラやC++。それも応用して使える人がいい、という風に業界の要求するレベルは年々、高度になっていますし、その一方で協調性も求められる。求人票の字面から見えない部分に焦点を合わせた個別指導が、私たちの基本方針。その人のいい点をできるだけ引き出して上げたいと思っています」（進路指導室主任代理・池田雅彦先生）

同校の進路指導は、一人一人への個別指導が中心。学生が納得できる就職を決めるまで、ときには励ましながらしっかりフォローする。

「できるだけの情報を提供し、自分で選べるように手助けします。学生たちが夢を実らせることが、僕らには一番嬉しいんです」（同・古屋雅臣先生）



進路指導室では、気軽に進路・就職の相談に乗ってくれるので、生徒がひっきりなしに訪れてくる。

内定先でアルバイト中 卒業までに、もっと技術を磨きます



江上清香さん／ゲームデザイナー養成講座２年、（株）ネメシス・プログラマー内定

進路指導室を初めて訪ねたのは１年生の暮れ。先生とお話をしたり、資料を調べたりしているうちに、自分の志望がはっきり見えてきました。内定したネメシスには自分からアプローチ。作ったゲームでの審査が１次、２次が面接でした。ありのままの自分と技術力、そして意欲をちゃんと表現できたのが、合格の要因だと思っています。８月からネメシスで週３日バイトをしていますが、開発スタッフのレベルの高さに改めて『がんばらねば』と決心したところ。卒業作品をつくりながら、技術に磨きをかけるつもりです。

活かされるのだ。

同校の「3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座」も、注目に値する。モーションキャプチャーは、3DCGでよりリアルな動きを表現するため、細かい動作のすべてをコンピュータに取り込む世界でも最先端の技術。それを同講座では、ポリゴンプログラミングができるレベルにまで突っ込んで学習する。プログラミングまでできる3DCGの表現技術とモーションキャプチャー技術を兼ね備えた人材はまだ少数のため、業界の期待も高いのも当然というものである。

このほかにも、「ゲームの楽しさとは」といった原点から発想法、マーケティング、企画書作成技術などを体系的に学ぶ「ゲーム企画・シナリオライター養成講座」。ゲームのアイデアを開発ツールで表現、多くのオリジナル作品を作り込んでいく「ゲームデザインクリエイター養成講座」。サウンドドライバーの作成技術まで習得、業界でもトップクラスの就職実績をもつ「サウンドクリエイター養成講座」。出版界も注目の「ゲーム評論・雑誌ライター養成講座」などなど。同校の教育体系は年々、充実度を深めている。これも、学生一人一人が多彩な選択肢のなかから、自分の適性や将来の目的に合わせてベストの選択ができるようにとの配慮からである。同校が開校４年で学生数5倍、２０００人が学ぶ日本最大のゲームクリエイタースクールへと成長したのは、決して偶然ではない。



SCHOOL DATA

1年／2年／3年	ゲームデザイナー養成講座	●ゲームのデザインからゲームプログラミング制作まで習得。一人で丸ごと１本ゲームを作れる技術力を養成。プロクリエイターをめざす。授業料初年度／１００万円次年度以降／９５万円
	ゲーム企画・シナリオライター養成講座	●ゲーム企画・シナリオを中心にゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座　授業料各年／１００万円
	ゲームアーティスト養成講座	●ゲームコンピュータグラフィックス・ゲームキャラクターデザインの２コース。志望にあったスキルを学べる。　授業料各年／１０５万円
2年／3年	3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座	●デザインの基礎から３Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新技術を習得。プロのグラフィッカーを養成する。　授業料各年／１０５万円
1年／2年	サウンドクリエイター養成講座	●ゲームの作曲からサウンドドライバーの作成まで一貫して教育。ゲーム作曲・サウンドドライバー作成、複合コースの単科もある。　授業料初年度／１０５万円次年度以降／９５万円
1年／2年	ゲームデザインクリエイター養成講座	●プログラミングは苦手だが、ゲームのアイデアは豊富で、自信があるのでゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームをどんどん作って、プランナーとして会社にアピールしたい人を育てる　授業料各年／１００万円
2年／3年	ゲーム評論・雑誌ライター養成講座	●ゲーム評論家、ゲームアナリスト、ゲーム雑誌ライターをめざす人のための本格的養成講座　授業料各年９５万円

主な制度　教育ローンシステム、新聞奨学生制度、学生会館（寮）

交通　ＪＲ山手線代々木駅徒歩７分

大阪に続き、来春名古屋・横浜・大宮にも開校！

姉妹校　大阪ゲームデザイナー学院〒５３０大阪市北区天神橋１－１２－６　TEL０６（８８２）４９８０
名古屋ゲームデザイナー学院（98年４月開校）〒４５３名古屋市中村区太閤４－９－２６　TEL０５２（４５２）５９０１
東京ゲームデザイナー学院横浜校・大宮校（98年４月開校）

卒業生の作品がズラリと見られる、体験入学実施中。電話予約の上、お気軽にどうぞ。

代々木アニメーション学院

ポリシーは「いい環境づくり」
伸び伸びと学んで「プロ」に挑戦

問い合わせ　〒151　東京都渋谷区代々木1-20-3-JG9
（東京校本部）　0120-310-042
ホームページhttp://www.jki.co.jp/YAG/　e-mail yag info@po.infosphere.or.jp

ここに注目　がんばる　キャンパス

カリキュラムも設備も先生も学生の「夢」を最優先
憧れの業界へ大きくジャンプ

現場を学べる授業を導入
即活躍できるクリエーターをめざす

秋を迎えた代々木アニメーション学院（ＹＡＧ）のキャンパスでは、1年生たちの表情もぐんとゆとりが増してきた。入学から約半年、授業や先生とのふれあいで得たものが、余裕や自信につながっているのだ。

「でも、これからが本当に伸びる時期。知識欲が旺盛で、こだわりがある者ほど伸びます。そういう学生は、もっと深く知りたい、もっといい作品を作りたい、という気持ちが強いからですね」

と、ゲーム・CG関連5科の主任講師・山下悟先生はいう。猛スピードで変化するデジタルメディアの世界でクリエーターとして活躍するには、基礎を作るいまが大切。マシンなどの設備、カリキュラム、講師の教え方や人間性などを含めて、どれだけいい環境で学べるかが将来を左右する。山下先生はじめ講師陣がカリキュラムや授業の充実に力を入れ、ＹＡＧが最先端の設備や機器を積極的に導入している理由もここにある。

例えば、ゲーム企画・ゲーム構成のプロをめざす「ゲーム・デザイナー科」では9月から、「グループ・ワーク」の授業がスタートした。これは一学期に学んだ基礎をベースに、10人前後のグループで企画の実際を体験するもの。アイデア出しから仕様書づくりまでプロセスとノウハウを学んでいく。そしてその過程で、自分の得意・不得意を知り、作業をする場での人間同士のコミュニケーションも経験できるのだ。

「ゲーム・デザイナー科の卒業制作は、丸ごと一本ゲームをプロデュースします。CGやサウンドなど、他の学科の学生を巻き込んで、制作進行や管理など現実の職場をシミュレートすることになります」（山下先生）



「授業は厳しいけど、根はすごくやさしい」と学生に人気の山下悟先生。アニメや映画にも詳しく、趣味も多彩だ。

最先端・プロユースの設備で
学生の意欲と夢を応援する

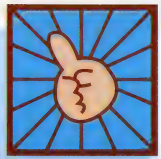
この4月にスタートした「ゲームキャラ・ムービングデザイナー科」では、業界注目の最先端システム「光学式モーション・キャプチャ・システム」とこれも最先端のｕｎｉｘマシン、シリコングラフィックス社の「Ｏ2」を使って、学生たちが伸び伸びと学んでいる。モーション・キャプチャは、3DCGやバーチャル・リアリティでより現実に近い動きを表現するために、人間の細かな動作を正確にトレースして取り込む最先端システムだ。高価なため日本でもまだ数が少なく、学校での導入はむしろん初めてのことだ。

同様に、「CGアニメ・ゲーム科」ではウィンドウズ・マシンをＬＡＮで接続。学生は大型スクリーンに映し出された先生の操作を参考にしながら、2D・3DCG、キャラクターデザイン、ドットグラフィックスなどを学んでいく。入学当時はマウス操作もぎこちなかった学生が、現在では自作の原画をスキャナーで取り込み、パソコンでイメージ通りに加工、完成させるといったオリジナル・キャラづくりに、楽しみながら挑戦している。

ＣＤ－ＲＯＭ作品やインターネット・コンテンツなど、急拡大するデジタルメディアの制作現場で活躍が期待されている「マルチメディア・クリエイター科」では、デザイナーの定番Ｍａｃを駆使。「フォトショップ」「クォーク」「ディレクター」など、業界標準のソフトを使って、卒業時には自力で作品が作れるほどのレベルに達する。さらにゲームサウンドやゲーム音響演出のプロをめざす「ゲームサウンド・ディレクター科」では、シンセサイザー、ミキサー、サンプラーなどの機材はほぼすべてプロユースといった具合。学生たちはＹＡＧの恵まれた環境で技術と感性を磨き、憧れの業界へと飛び出していくのだ。

「実力主義の世界ですし、仕事は下積みから始まります。成功のコツはめげないこと。学生時代の何でもやってやろうという好奇心を職場でも燃やし続け、視野を広げていくことが大事。苦労を糧やバネとして、夢を実現させていってほしいと思います」（山下先生）





バックアップ万全、だから充実。ＹＡＧの応援制度。

●就職率98.74%
厳しいと評判の業界で、ＹＡＧの就職率は何と98.74%（平成９年３月卒業生実績）。これもきめ細かな指導と行き届いたシステムで、学生の夢を応援している成果だ。

●快適な寮が年42万円
ＹＡＧでは希望者は全員、マンションタイプの専用寮へ入寮ＯＫだから、地方出身者も安心だ。しかも寮費は年間42万円。就職が決まれば卒業後も２年間、同額で住める。

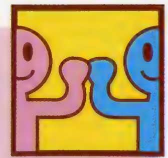
●24時間、医師がアドバイス
一人暮らしで心配なのは夜間の急病だが、この点でもＹＡＧなら大丈夫。年中無休・24時間健康や医療の無料相談を受けられる「ＹＡＧホーム・ドクター24」という頼もしい味方がある。夜間・休日の医療機関も教えてくれるので安心だ。不測の事故には傷害補償金も出る。

●公認資格で実力をアピール
ＹＡＧはＣＧ－ＡＲＴＳ協会のＣＧ教育校に認定されているほか、各種の公認資格がムリなく取得できるカリキュラムを整備。就職にももちろん有利だ。

●おしゃれな食堂で定食300円
「ＹＡＧくらぶ（学生食堂・東京校）」は、ブルーの外観がおしゃれと学生に人気。その上、定食・うどん・カレーが具のトッピング自由。大盛りでも300円で食べられる。ちなみに専科学生（夜間）は、夕食が無料だ。

●アートの適性をズバリ診断
業界初のアート系進路適性診断システム「キャリスマップ」は、ＹＡＧがコンピュータ・リサーチ・ラボと共同で開発したもの。無料で診断が受けられ、ビジュアルな診断書が届く。一度試す価値がある。

いい先生といい友人がヤル気を加速 将来は業界に「ＹＡＧ時代」を作りたい





ゲーム・デザイナー科1年・佐野次郎さん（21歳）は、西調布のＹＡＧ専用寮在住。「寮管理チームに属していますから、他科の学生とも親しくなった。学校でも寮でも友人には恵まれています。」

この夏、先生の紹介でゲーム会社のデバック（プログラムミスの修正）を経験しました。夜間のバイトで体力的にはきつかったけれど、開発現場やゲームの組み立ての実際を身近にみられたのは大きなプラス。「役にたつゾ」と薦めてくれた先生に感謝しています。こんな風に、先生が親身にアドバイスしてくれるのも、ＹＡＧのいい点ですね。授業もわかりやすく、丁寧に教えてもらえるし、毎日がとても充実しています。「映画にすごく詳しい」とか、クラスメートも個性豊かな人が多く、刺激になるせいか、もっとがんばろうと意欲が自然に沸いてくるんです。僕の夢は、斬新なアイデアで勝負できる、いままでにないゲームをプロデュースすること。仲間たちと競い合って力をつけ、僕らの手で「業界ＹＡＧ時代」を作りたいですね。

SCHOOL DATA

一般映像学部（アニメ・映像・演技専攻）		
2年	アニメーター科	●動画・原画、キャラデザイン、作画監督ができる人を育てる
	CGアニメ・ゲーム科	●２Ｄ・３Ｄアニメ、キャラデザイン、ゲームデザイン、アクション創作
	ゲーム・デザイナー科	●ゲームプランニング、ゲームコンストラクション、ゲームシナリオを学ぶ
	ゲームキャラ・ムービングデザイナー科	●ゲームキャラデザイン、アクションデザイン、キャラムービング技術を学ぶ
1年	ゲームサウンド・ディレクター科	●ゲームＳＥ制作、ゲームＭＥ作曲、ゲーム音響演出を学ぶ
2年	★デジタル映像エキスパート科	●ゲーム・コンテンツ・クリエイター、映像コンテンツ・クリエイターを育てる
1年	マルチメディア・クリエイター科	●各種ＣＤ－ＲＯＭタイトルの制作、通信ネットワークに対応する技術を学ぶ
2年	★デジタルペイント・アーティスト科	●トレース、彩色、コンピュータ彩色等を学び、アニメ仕上げ技術を修得
	★アニメ監督コース科	●シナリオ、絵コンテ、演出、製作などアニメのすべてを学ぶ
	★背景美術監督コース科	●アニメ背景、背景設定などを学び、背景美術監督をめざす
	アニメＡＶオペレーター科	●アニメ撮影、ＶＴＲ撮影・編集、ＣＧ、録音コンポーズなどを学ぶ
2年	★アニメ音響監督コース科	●録音・ダビングテクニック、音響技術を学び音響監督をめざす
	★ＳＦＸ監督コース科	●ＳＦＸのすべてを学び、ディレクター・プロデューサーをめざすＳＦＸ特撮科
	ＳＦＸ特撮科　ＳＦＸコース	●スペシャルメイク、ガレージキット製作技術、モデリングテクニック等を学ぶ
	特撮コース	●ミニチュア、操演、モーションコントロール、スタントテクニック等を修得
	ビューティアート・メイクコース	●ナチュラルメイクからビューティーメイク、ネイルアート、ＴＡＴＴＯまで学ぶ
出版学部		
1年	マンガ・コミックプロ養成科	●コミック作家、キャラデザイン作家助手、コミック出版編集者をめざす
2年	★エンターテインメント・ノベルズ科	●小説家、コピーライター、少女・レディースコミック原作者をめざす
	ビジュアル・イラスト科	●スーパーリアリズム・メカマシーン・テニクカル・ファンタジー等各種イラスト技術を修得
芸術学部		
1年	声優タレント科	●アテレコ、ＤＪ、アナウンスなどを学び、舞台・映像タレントをめざす
2年	★ミュージカル舞台・演劇科	●ミュージカル・タレント、舞台俳優、ライブパフォーマー、ステージ・アーティストをめざす
	ミュージック・アーティスト科	●ソロアーティスト、アレンジャー、マニュピレーター、作曲家・編曲者、ミュージックプロデューサーをめざす
ビデオ学部		
2年	ビデオ・ジャーナリスト科	●演出・録画・編集を学び、ジャーナリストやリポーターを育成
	★ライト照明デザイナー科	●映像・舞台ライトマン、空間照明美術、ライトアップ・デザイナーをめざす
	★ヒットメイク・プロデューサー科	●コンピュータ解析で必ず当たるポップアート商品開発のノウハウを学び、アミューズメント・プロデューサーをめざす
3年	★メディア芸術総合学科	●１年間の適性体験学習の後、最適なジャンルを選択・研鑽し、総合コンテンツ・クリエイターをめざす

学費（全学科共通）／■入学手続金３万円、■入学金18万円、■年間授業料38万円、■年間設備費16万円
主な制度／24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（２年間）、特待生システム、制作品売上配当システム、ケガ・事故保障制度、入学ローン・銀行ローン、新聞奨学生制度
学院ネットワーク／東京校、大阪校、名古屋校、福岡校、仙台校、広島校、ひがし校(東京・葛西)、札幌校、大宮校、沖縄校(設置学科は学校によって異なります)
各校で無料１日体験入学を実施。全国主要都市で参加費無料の学院説明会を開催。各校とも見学随時。
交通　東京校・ＪＲ山手線代々木駅下車徒歩２分

新設・改設学科なら「65万円でご入学」　ＹＡＧでは今年、新たに７つのジャンルのコンテンツ・アート学科と拡充改設学科４つを開設。これを記念して、★印の11学科のご入学を年間学費65万円で受け付けています。
創立10周年の大阪校に「ゲーム・デザイナー科」「アニメ監督コース科」「背景美術監督コース科」が平成10年４月開講！　10周年記念として、大阪校設置の全学科が４月入学者には、年間学費10万円引き（平成10年４月入学生）と、入学祝金（平成９年内の出願者は15万円、それ以後の出願者は10万円）が贈られる特典があります。

スペシャルトーク

クリエイターズトーク

ゲームクリエイターを目指すキミ達にとって、雲の上の人である一流クリエイターの方々にも、「ただの人」の時代はあったのだ。「ゲームクリエイターになろう」と思ったのはいつなのか。「ゲームクリエイターになるために」何をしたのか。十人十色のゲームクリエイターへの道。きっと、このアンケートからキミ達がゲームクリエイターになるためのヒントが見つかるはずだ。

薗部博之



プロフィール
1961年、茨城県生まれ。早稲田大学理工学部機械工学科卒。「LOGIN」誌のプログラム・コンテスト入選をきっかけに84年アスキーに入社。89年5月の退社後、フリーを経て96年10月に株式会社パリティビット設立。代表作に「ベストプレープロ野球」シリーズ（88 〜92年）、「ダービースタリオン」シリーズ（91年〜）がある。

本格的にゲーム制作に取り組んだのは、結構不純な動機からだった。

大学は理系でしたが、僕はパソコンにはさほど関心がなかったんです。ただ、麻雀がすごく好きで、仲間が見つからないときはゲームセンターへ行って「ジャンピューター」(麻雀ゲーム)にハマっていた（笑）。それが、ソフトウェアというものがあるんだと、僕が気づいた最初だったと思います。特別ゲーム好きというわけではなかったし、まして「ゲームでメシを食おう」なんて、その頃は思いつきもしなかったですね。

最初にゲームを作ったのは、結構不純な動機なんです。パソコンを買ったのはいいけど、当時のパソコンはすごく高かった。何とか元が取れないかなと思っていたとき、エニックス主催のゲームソフト・コンテストがあったんです。優勝すれば賞金が手に入りますからね。「よし」と意気込んで学校もさぼり、徹夜続きで取り組みました。でも、当時の僕の実力では、とうてい間に合わない。完成したときにはもう締切りは過ぎていました。折角作ったんだから、と「LOGIN」に投稿。採用されたのが、僕とアスキー、そしてゲームソフトとの本格的な出会いでした。

ちなみにその、最初に作ったゲームは「TANK BATTLE」というシュミレーション・ゲームです。いま思うと、シュミレーションというジャンルは、僕の志向や感性に一番合っているのかもしれませんね。

こだわりを持ち、人を楽しませたいと思う。そんな人がゲームづくりに向いている。

「ダビスタ」がミリオンセラーになったことは、正直いって僕自身、驚いています。僕には売れるゲームを作ろうという発想はなかったし、逆に「100万本を狙うぞ」という意気込みが先走ったら、ここまで売れなかったという気がするんです。その分、僕はゲームへのこだわりはすごく強い。こだわりをとことん追い詰め、自分が満足できるゲームを作ること。それが、僕のゲームづくりの原点だといえます。

たとえば、この夏発売の「ダービースタリオン」（PS版・アスキー）で、僕がこだわったのはレースシーンをどうリアルだと感じさせるか、でした。本物のレースと同質のリアル感を追求しても、決してリアルにはなりません。ゲームのリアル感は、むしろモノマネ芸的に特徴をデフォルメすることで創出されるのです。どこを、どこまでどうデフォルメするか。そのバランスをギリギリまで追求したということです。そして、これはPS「ダビスタ」に限ったことではないんですが、僕は操作感にもすごくこだわります。ゲームは第一印象が大事だから、操作感が悪かったり、待たされてイライラするようでは、ユーザーのやる気がなくなってしまうからです。作り手がどこまでこだわれるかが、ゲームの評価を決める。長く遊んでもらえるソフトと遊び捨てソフトの分岐点は、作り手のこだわりの度合いにあると、僕は思っています。

こうしたこだわりを形にしていくのは、非常に時間がかかることです。辛抱に辛抱を重ね、コツコツとつくり上げないといけない。だからゲームは、決してアイデアだけでできるものではないんです。よく、「アイデアが次々と浮ぶ。だから、ゲーム・クリエイターになりたい」という人がいるでしょう。でも、僕はそれだけだと、すぐ飽きちゃうと思う。同様に、ゲームで遊ぶことがメシより好き、という人はゲームづくりを仕事にしない方がいいと思う。ゲームづくりに向いているのは、つくることにこだわりを持てる人。そして、人を楽しませてあげたいと、心から思える人です。

総合学園

ヒューマン・アカデミー

多彩な制度で学生を応援
のびのびと楽しみながら「プロ」に挑戦

問い合わせ　〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2
0120ー89ー1588（東京校）
http://www.the-human.ac.jp/

がんばる　キャンパス

たとえば、企画のスペシャル授業自分にあった選択と「夢」を育む環境が息づく

ゲームづくりのプロをめざして入学から約半年、学生たちの志望に微妙な変化があらわれてきた。たとえば、功野昌邦さん（ゲーム・クリエイター専攻）は入学当時はプログラマー一筋。現在は「まずプログラマーとして活躍、将来はディレクターをめざす」と幅が広がってきた。「3Dグラフィックスの技術を身につけたかった」という高山知恵さん（同）は、「いい仕事がしたいから、しっかり適性を見極めるつもり」という。

「3Dも奥が深いし、関連技術も広がっています。ヒューマン・アカデミーでは2年でコース選択ができますから、自分に合った専門分野を絞り込んでいきたいと思っています」

「大学より将来性がありそう。好きなことを仕事にしたい」と同校を選んだ岡本稔さん（同）は、企画に目が向いてきたところ。通信教育で大学卒の資格が取れる同校独自のユニークな制度「併修制度」の受講も検討中だ。

「ヒューマン・アカデミーには、欲張って挑戦してみたくなる環境や制度がたくさんあるんです。僕もできるだけ色々なことにトライするつもり。その経験が将来の糧になると思います」（岡本さん）

功野さんら3人は、実はスペシャル授業も受講中。この7月からスタートした「ゲーム企画　プロ・デビュー塾」がそれ。『こうすればキミにもゲームソフトがつくれる！』などの著作で知られる、若手ゲーム作家・佐山操先生が講師をつとめる注目の講座だ。

「先日初めてシナリオを書き、女性のセリフですごく悩みました（笑）。でも、面白いし、ためになる。夜間の授業だけど少しも苦になりません。言いたいことがいえるゼミみたいな雰囲気も気に入っています」（岡本さん）

ヒューマン・アカデミーの授業はどれもそうだが、佐山先生の授業も中身が濃い。「インディー・ジョーンズ」など有名な娯楽映画の面白さやプロットの解析、エッセイやシナリオの作成術などなど、毎回異なる多彩な内容で進行する。そして、もう一つ全員が心待ちにしているのは、4月に行われる予定の「ゲーム企画オーディション」だ。「ゲーム会社の人を招いて、自分の企画をプレゼンする。優れた作品は商品化もあると聞いています。在学中にプロデビューなんて、すごくかっこいい（笑）」（功野さん）



真剣ななかにも笑いが絶えない「ゲーム企画」の授業。学生がプロ・デビューする日も近い!?



ダブル受講の元気な3人。高山知恵さん、岡本稔さん、功野昌邦さん

SCHOOL DATA

ゲームクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・神戸・大阪・福岡）	2年／4年制	初年度／145万円（東京校）
ＣＧクリエイター専攻（仙台・東京・名古屋・大阪・福岡）	2年／4年制	2年次／115万円（東京校）
ＣＧデザイン専攻（神戸）	2年／4年制	
ゲームソフト開発専攻（大阪）	3年制	
マルチメディア専攻（大阪）	2年制	

※学費は各校舎によって異なります。詳しくはお問い合わせください。

全国のヒューマン・アカデミーの問い合わせ先
■仙台校　〒980　仙台市青葉区花京院2－1－5第８ダイワビル６Ｆ（開設準備室）　0120－050－459
■東京校　〒169　東京都新宿区高田馬場4－4－2　0120－89－1588
■名古屋校　〒460　名古屋市中区栄3－18－1 ナディア・パークビジネスセンタービル 052－262－3277
■大阪校　〒542　大阪市中央区南船場1－17－10　0120--06－8601
■神戸校　〒650　神戸市中央区三宮町1－9－1 三宮センタープラザ東館５Ｆ　0120－4953－38
■福岡校　〒810　福岡市中央区天神1－1－1　アクロス福岡4Ｆ　0120－49－1055
交通　東京校／ＪＲ山手線・西武新宿線・地下鉄東西線「高田馬場」徒歩1分

学校説明会

仙台校	10月10日（祝）盛岡・10月19日（日）山形
東京校	10月10日（祝）・10月19日（日）
名古屋校	10月10日（祝）・10月19日（日）
大阪校	毎日実施中
神戸校	10月12日（日）・10月26日（日）
福岡校	10月26日（日）・宮崎、大分10月予定

学校説明会随時実施中・願書受付中　内容、時間、その他詳細は、各校舎入学事務局までお問い合わせ下さい。

「ライバル」出現を楽しみにしています

僕が学生に期待するのは、そこ。失敗をおそれたり、こぢんまりまとまったりせず、自分のやりたいことや夢に、思い切って挑戦してほしいと思います。成功のポイントは、今という時代の流れをつかまえることと、決して諦めないこと。近い将来、「教え子」のなかから良きライバルが出現するのを楽しみにしています。（佐山先生）



ゲーム作家・佐山操先生。（株）SHIPSと作家契約を結び、ゲーム企画・シナリオ・執筆と多方面で活躍中だ。

スペシャルトーク2

クリエイターズトーク

中村光一



プロフィール
1964年香川県生まれ。高校２年のときエニックス社主催のゲームコンテストに「ドアドア」入賞。84年、電気通信大学短期大学部在学中に株式会社チュンソフト設立。「ドラクエ・Ⅰ～Ⅴ」（エニックス。86～92年）のチーフプログラマー・ディレクター・スーパーバイザー、「不思議のダンジョン」シリーズ（チュンソフト。93年～　）等のプロデューサーとして活躍中。この１０月にはサウンドノベル第３弾「街」をリリース。

デビューも、会社設立の決心も高校生のとき。以来、自分の決めた、好きな道をまっしぐら。

　ぼくの十代は、パソコンがようやく手の届くものになった走りの時期でした。バイトでお金を貯めて「PC8001」を買ったのが、高1のとき。高校では数学同好会に入って、バイオリズムのプログラムを作ったりしていたんですが、僕はゲームが大好き。数学同好会のはずが、いつの間にかゲーム同好会になってしまっていました（笑）

　当時のパソコン雑誌はよく、プログラムの投稿記事を載せていました。読者が掲載されたプログラムを利用できるのはいいんですが、ピリオド一つ間違わずに入力しないと使い物にならない。この入力をラクにしようと、テンキーを16進キーに置き換えるプログラムを作り、投稿して原稿料をもらいました。これはいいバイトになる。ゲームだったらもっと儲かるかもしれないと、考えたのが仕事としてプログラミングを意識した最初ですね。実際、大手メーカーの有名ソフトをPC8801用に移植し、100万円のロイヤリティーをもらったことがある。高校生としては目もくらむような大金でした（笑）。

　高3のとき16ビット機が登場し、毎日のように見に行ってたら、パソコンショップの店長さんに「コンテストに応募して、賞金で買ったら」と薦められました。で、作ったのが「ドアドア」。事実上の僕のデビュー作です。そして、会社を作ろうと決心したのもこの頃。その意味で僕は、10代のときに自分で決めた道、自分のやりたい仕事をまっしぐらに歩んできたといえますね。

デビューも、会社設立の決心も高校生のとき。以来、自分の決めた、好きな道をまっしぐら。

　高校生だった僕が、ソフトのプログラミグに熱中した背景には、「もっといいソフトがあればいいのに」という思いがありました。数千円も出して買ったのに、期待はずれで腹がたった。パッケージのなかには貧弱なマニュアルしか入ってなくて、がっかりした。こんな経験が何回もありました。そうしたユーザーの素朴で率直な気持ちは、いまも持ちつづけているつもりです。事実、僕はゲームを作るとき、ユーザーの満足度を非常に重視します。ある程度完成していても、納得がいかなければ最初からやり直すことも珍しくない。アイデアやシステムでも、作り込んで納得できなければ平気で捨ててしまいます。僕が作りたいのは、ユーザーがプレイしたとき、ビビッと感じるものがあるゲームなんです。3Dゲームが市場を席巻しているように、いま技術は高速で進化しています。プロである以上、この進化に遅れることは許されないんですね。たとえば、一流といわれるプログラマーは会社で仕事をし、家で勉強をしている。プログラマーは10年で一人前といわれますが、それでもまだ技術を磨きつづけなければいけない。プログラマーに限らず、ゲーム開発はそれほど厳しい世界だということです。それでも僕はゲームが好きですし、ゲームに愛情をもつ若い人にクリエイターとして育ってほしいと願っています。自分が作り出したものが世の中に出て、評価されることは、素晴らしい喜びであり感動。これからゲームスクールをめざす若い人たちも、ぜひ「感動」をめざしてがんばってほしいと思います。

バンタン電脳情報学院

学びも実践も「開発現場」を重視
最先端で通用するクリエーターを育てる

問い合わせ　〒150 東京都渋谷区東3-32-14
0120-51-0505
http://www.lab.vantan.co.jp

ここに注目　キャンパス

「業界人」への準備は10月始動 「学生を元気にする」指導で「夢」を応援

毎年10月、バンタン電脳情報学院では1年生の就職指導がスタートを切る。「作品選考では70％の学生が合格」と技術力やセンスでは業界でも定評のある同校だが、就職指導への取り組みは熱心。それも「学生の希望をできるだけ叶えてあげたい」（就職部主任・小田島裕介先生）と考えているからだ。

「今年は昨年に比べ150％の求人増ですが、企業の要求するレベルは相変わらず高いですね。また、バランス感覚や人間性、社会人としての常識やコミュニケーション能力を求める傾向も強まっています。就職という最初の関門を突破することが、夢への第一歩でしょう。学生が伸び伸びと力を発揮できるよう、精一杯応援していきたいと思っています」

同校の就職指導の基本方針は、「学生を元気にする」こと。業界事情を学ぶ講演会から模擬面接、ビジネスマナー実習、自己PR法など就職に必要な知識やノウハウの指導に加えて、個別の相談を重視している。

「その人のいい点・悪い点をはっきりとアドバイスしてから、勇気付けをする。自信をもって就職に臨めるよう、一人一人に合ったかたちでフォローします」

ゲームスクールの目的は、業界で期待され即活躍できる人材を育てることだが、同校はこの点でも非常に意欲的。講師はすべて現場のプロを起用しているほか、開発現場と同じやり方を授業で経験する「制作実習」など、カリキュラムの面でも「現場との距離ゼロ」を実践中だ。さらに特筆できるのは、小田島先生ら就職部のスタッフもこれに大きな力を発揮していることである。

「毎年ゲーム会社を中心に70社ほど訪問しますから、業界の動向やニーズがよくわかります。例えば3Dソフトでは『Alias』が注目されているといった、ナマの情報を教育部門へフィードバック。授業やカリキュラムに即、活かしています」

学生の企画に「商品化」のチャンスが与えられる「Creator's Fes」など、同校は伸びる人を伸ばすチャンスも豊富。卒業生のなかからすでに「ゲーム会社社長」も誕生している。

「学生の夢を実らせることが、私たちスタッフの夢なんです」



「食品メーカーが3Dグラフィッカーを募集するなど、求人ニーズの領域も広がっています。社名だけでなく、仕事の中身で選ぶこともサクセスの秘訣です」と、就職部主任・小田島裕介先生。

白樺湖の合宿やサークル活動 キャンパスライフの充実度も花丸

カリキュラムの充実度は抜群と評判の同校だが、学生生活の充実度も見逃せない。例えば毎年7月、一年生が参加する合宿もその一つだ。白樺湖で行われたこの合宿では、コース別にグループで課題に挑戦し、みんなの前で発表をした。他の学生や先生との距離がグンと近くなる、と学生に好評だ。また、スキー同好会やサバイバルゲーム愛好会など、サークル活動も活発。なかには、先生と一緒にバンドを組んでゲーム音楽を作る、といったサークルもある。

SCHOOL DATA

ゲームスタジオ

2年	ゲームデザインコース	●あらゆるジャンルのゲーム制作ができるゲームデザイナーや制作ディレクターをめざす
	シナリオ&ライターコース	●シナリオライターや小説家、ライターなど執筆のプロをめざす
	ゲームグラフィックコース	●あらゆるジャンルのゲームグラフィックデザイナーをめざす
	ゲームプログラムコース	●コンピュータゲームはもちろんソフト開発ができる技術レベルをめざす
	ゲームサウンドコース	●ゲームサウンドの作曲、サウンドドライバー作成のプロをめざす
4年	ゲーム開発研究コース	●マーケティングや販売戦略を含むゲーム制作のすべてに通じ、プロデューサー的視点とディレクター的立場からゲームを制作できるスペシャリストをめざす

デジタルプロダクトスタジオ

2年	デジタルグラフィックコース	●印刷物を対象としたグラフィックデザインでのCGデザイナーをめざす
	コンピュータアニメーションコース	●TV・映像業界やCD-ROM業界で活躍するCGアニメーションデザイナーをめざす
	映像コース	●デジタルデザインを理解した映像作家やエディターをめざす
	デジタルサウンドコース	●Macを利用した作曲家、サウンドコンポーザー、DJ等をめざす
3年	デジタルブロードキャスティングコース	●インターネット・デジタル衛星放送等の新時代放送のクリエイターをめざす

学費

2年	■入学金／24万円	■設備維持費（年）／36万円	■授業料／88万円
3年	■入学金／24万円	■設備維持費（年）／36万円	■授業料／80万円
4年	■入学金／24万円	■設備維持費（年）／26万円	■授業料／80万円

主な制度
推薦入学制度、特待生制度、新聞奨学生制度、学生会館（寮）
交通
JR山手線・埼京線、地下鉄日比谷線　恵比寿駅徒歩5分

入学願書受付中。
詳しくは0120-51-0505までお問い合わせ下さい。
入学説明会　※日曜日、祝日を除く
10／4（土）～10／11（土）、10／18（土）～10／25（土）
体験入学
10／19（日）
傾向と対策（模擬試験）
10／26（日）

クリエイターズアンケート

クリエイターズトーク

質問
①「ゲームを創る！」と最初に考えたのはいつですか？
②その当時クリエイターになるためにしたことは何ですか？
③座右のゲームは何ですか？
④クリエイター志望の読者へのメッセージをお願いします。



飯野 賢治

ワープ 企画・プロデューサー・監督・音楽
〈代表作〉「Dの食卓」「エネミーゼロ」「リアルサウンド～風のリグレット～」

①12才のとき
②シナリオ書いて、企画して、プログラムをして、絵を描いて、曲を作った。
③モノポリー（本物）
④まず自分をつくるのだ。



石原 恒和

クリーチャーズ プロデューサー
〈代表作〉「ポケットモンスター」「ピクロス2」

①小学生の頃。
②ないです。
③ないです。
④確立された、立派な、職業領域だと思わないよーに。職業化された時点でタイクツになるんだ。



飯田 和敏

パーラム ゲーム作家
〈代表作〉「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」（アートディンク）

①大学3年生の時。
②コンピュータを買った。
③ゼビウス、テトリス、マザー、マーブルマッドネス、アトラス
④著作権を知ろう。特に法人著作について。



磯貝 健夫

バンダイ
ヒューマンクリエイティブスクール2期生

①中学生の時、ドラクエとファミスタで遊び、自分でもいつかみんなに楽しんでもらえるゲームを創ってみたいと考えたのが最初です。
②特別に何かをした、という事はありません。（頭の中の考えを伝える為の企画書的なものは、いろいろと作ったりしましたが…）
③エースコンバット2 or. スターラスター
④ゲーム制作にもプログラマー、デザイナー、プロデューサー等さまざまな職業があります。まず、自分が何をしたいのかを考え、それに向かい頑張ってください。



黒田 愛実

元気 プロデューサー・プランナー
〈代表作〉「キリーク・ザ・ブラッド」シリーズ「バーニングソルジャー」

①大学生の頃
②よく遊んだ
③ダビスタ
④ゲーム以外の楽しい遊びを沢山体験しなさい。



大石 康一

コンパイル
バンタン電脳情報学院97年3月卒

①小学校高学年、ドラクエ2をはじめてプレイしたとき。
②当時は別段何もしませんでしたが、面白いという評判のゲームをやりまくった。
③私の座右のゲームはドラゴンクエスト3です。
④一番大切な事は面白いゲームを創ろうという情熱。もちろん技術も必要だけど、気持ちがなければいいゲームは創れない。あと、僕は苦手だけど数学は必要なのでまじめにやっておいたほうがよい。できれば物理とかも（プログラマー）。それとゲームを客観的に分析できると自分でゲームを創るときに役に立つと思う。自分の主観だけではいいゲームは創れない。



神長 豊

ゲームデザイナー
〈代表作〉「ゼロヨンチャンプ」

①89年所属していた事務所にメディアリングからゲーム企画の依頼があったのがきっかけ。その時の企画が「ゼロヨンチャンプ」です。
②特にありませんが、気をつけたことは他のメディアの良いところは何でも盛り込むという事です。
③当時夢中になったのはスペースインベーダー。一番ハマッたのはドラゴンクエストⅢ
④遊び半分でできる仕事ではありませんし、楽しいのも最初だけだと思います。でも、本当にやる気のある人にとっては、とても魅力的な仕事でしょう。



菊地 宏

ネクサスインターラクト
東京ゲームデザイナー学院96年3月卒

①高校2年の頃
②読書、マージャン、アルバイト、多少の勉強
③特に無し。つまらないゲームが多すぎるからクリエイターになった。
④夢や希望は大事だが現実は相当厳しい。自分に才能があるなどと思わず、毎日精進する。謙虚な心を養いましょう。最後にものをいうのは体力、かな？



小島 秀夫

コナミコンピュータエンタテインメントジャパン KCEジャパン 取締役／監督
〈代表作〉「スナッチャー」「ポリスノーツ」

①FCで「ポートピア殺人事件」や「スーパーマリオ」に触れた時。映画に拘らず、ゲームというメディアでもいろんな事ができると開眼した。
②映画監督や小説家になる為にはいろんな事をしましたが、ゲームクリエーターになる為には特に何もしていません。ただ、ゲームでは遊んでいました。
③「ゼビウス」ゲームに世界観を取り入れた。「ポートピア殺人事件」ゲームにシナリオを取り入れた。「スーパー・マリオ」アクションゲームに奥行きを取り入れた。「アウター・ワールド」ゲームに作家性を取り入れた。
④ゲームを創る「クリエーター」という限定された考えは危険です。映像作家も小説家も音楽家もゲーム作家も人の心を掴むエンターテイメントを創るという意味では同じです。どうか「クリエーター」という流行の言葉に惑わされずに「物創り」について真摯な気持ちを忘れないで。

デジタルメディアスクール

ビットハウス

最新の技術と創造力を駆使する「新デジタルクリエーター」を育成

〒105 東京都港区虎ノ門1-16-4 アーバン虎ノ門ビル2F
フリーダイヤル 0120-712-154 http://www.bithaus.co.jp/

ここに注目 キャンパス

やりたい人が、企画・制作・運営「AKIBA」から世界にデビューする

7月18日から4日間、東京・秋葉原での人気イベント「インターネットショーin秋葉原」が開催された。大手電気メーカーやプロバイダーなど多数の出展のなかで「ピリッと元気」で注目を集めたのは、ビットハウスの「インターネットLIVE」。同校の学生が企画・制作・運営するブースである。

「やってみない、と伊藤穣一校長から声をかけられて、すぐのっちゃいました。準備期間は2カ月ちょっと。授業との両立は大変でしたが、自分たちのアイデアや作品を発表するいい機会。みんな本気で取り組みました」

と、ゲームマスターコースの増田淳さんは言う。増田さんら自発的に参加した十数人のメンバーが練り上げた企画は、このイベントのインターネットLIVE。インタビューを含めて会場の模様をビデオで撮影し、リアルタイムに世界に発信する試みである。さらに、「チャンスをフルに活かそう」と他の学生にも呼びかけ、ゲームやCG、ドラマ作品などを募集し、会場で発表した。

「映像ドラマづくりにも参加し、お台場で2日間深夜ロケしました。自分の考えていること、やりたいことに自由に取り組み、挑戦していけることもビットハウスならではの魅力だと思う。実は僕はこの企画の他にも、課外活動として新しいゲームづくりに挑む『ゲーム・プロジェクト』にも参加しています」

21世紀のデジタルワールドを担うトップクリエーターを育成することが、同校の教育方針であり、目標。実践さながらの授業や実践そのものによって、柔軟な発想力と創造力、確かな技術力を鍛えていく点も同校の特徴である。そして「人と違うことのできる人、人のやらないことに挑戦する人にチャンスがある」との信念のもと、学生の自発的な活動を積極的に応援しているのだ。こうした意欲的で自由な校風が、学生の意欲をさらに加速する。例えば、増田さんの夢はビットハウスで得たネットワークを活かし、「やりたいことにトライする会社」を作ることだと言う。

「友人5人と共同で作る予定。ゲームを作ったり、映画を撮ったり、ジャンルにとらわれない活動を目指しています」

21世紀のデジタルワールドは、ビットハウスから始まるのかもしれない。



「音がうまく出ない」など、突発的トラブルもみんなの知恵とチームワークで解決。学生たちの元気とヤル気が、猛暑を吹き飛ばす。



創造力開発のプロ、行宗先生が学生と同じ目線で進める授業は、笑いと自由な雰囲気でいっぱい。この日もA君が「もっとやろうよ」と提案。全員賛成で授業時間が延長された。

かたにはまらない「創造工学」で既成の「型」をぶち破る

目からウロコが落ちる。面白くて、すごくためになる、と学生人気ナンバー1の授業が行宗蒼一先生の「創造工学」である。ブレーンストーミング形式で発想力を競い合ったり、クレヨンと画用紙でアイデアをまとめたり、と授業形式もユニークなら、「既成概念を外すこと」と狙いも既存の学校教育とは一味も二味も違う。「クリエーターに大切なのは、広い視野といい意味での野次馬精神。創造する力とエネルギーは、型を壊すところから生まれます」（行宗先生）

SCHOOL DATA

●CGプロフェッショナル
- マスターコース （昼間部／1年）CG制作現場で活躍できる創造力と技術力を身につける。
- クリエーターコース （昼間部／半年・夜間部／1年）CG制作現場で活躍できる実践的な技術力を身につける。

●GAMEプロフェッショナル
- マスターコース （昼間部／1年）ゲーム制作現場で活躍できる創造力と技術力を身につける。
- クリエーターコース （昼間部／半年・夜間部／1年）ゲーム制作現場で活躍できる実践的な技術力を身につける。

●NETWORKプロフェッショナル
- マスターコース （昼間部／1年）ネットワークコンテンツ現場で活躍できる創造力と技術力を身につける。
- クリエーターコース （昼間部／半年・夜間部／1年）ネットワークコンテンツ現場で活躍できる実践的な技術力を身につける。
- 短期コース／Alias入門、Aliasスペシャリスト、グラフィックデザイン入門、グラフィックデザインスペシャリスト、ホームページビギナー、ホームページスペシャリスト（土・日コース）

マシン環境／シリコングラフィックス・クレイ社
O2 Workstation 30台
Windows-NTPC 50台
PowerMacintosh8500／180 50台

学費／マスターコース（■入学金10万円、■受講85万～95万）、クリエーターコース（■入学金5万、■受講料65万円）、短期コース（コースによって異なります。詳しくはお問い合わせ下さい）

交通／地下鉄銀座線虎ノ門駅徒歩3分

無料体験レッスン＋校長伊藤穣一の業界セミナー
10／4（土）・11／1（土）・11／22（土）要電話予約

O2でAlias無料体験レッスン
10／8（水）・10／22（水）・11／5（水）・11／19（水）
要電話予約

・上記以外でも随時学校見学受付中お気軽にフリーダイヤルでお問い合わせください。
0120-712-154

クリエイターズアンケート

クリエイターズトーク 2

質問

①「ゲームを創る！」と最初に考えたのはいつですか？
②その当時クリエイターになるためにしたことは何ですか？
③座右のゲームは何ですか？
④クリエイター志望の読者へのメッセージをお願いします。



京増 辰人

オークスヘブン
東京アニメーター学院97年3月卒

①高校3年の秋頃
②とりあえず、どこのゲームスクールにいくか思案してました。自分で企画書を書いたり、ゲームのアイデアを考えたりは、あまりしませんでした。
③パルスマン（メガドライブ・アクションゲーム）
④とりあえずは、何でも勉強してください。クリエイターを目指すのであればどんな勉強でも必ず役にたちます。ゲームで遊ぶばかりではなく、色々な知識や技術を身に付けてください。



内藤 寛

クライマックス
プログラマー
〈代表作〉「ランドストーカー」「ランナバウト」ほか「ダークセイバー」

①中学生時代
②マイコンの購入
③「クエスト」「ゼビウス」
④皆さん「習うより慣れろ」です！



佐藤雅彦

TOPICS
プランナー
〈代表作〉「I．Qインテリジェントキューブ」

①1995年4月9日
②特にありませんでした。
③トランプ、ルービックキューブ
④世界中の人が何百年も楽しめるゲームを作ってください。



祖父江 祐次

ネクステック
ゲームデザイナー
〈代表作〉「ディサード」

①16歳のとき（高校1年生）
②ゲームに限らず、自分が楽しいと思った事、自分が面白くなかった事の原因を追求しました。
③人々の想い出として残る作品。
④どの世界においてもヒーロー的な存在は必要です。業界は「君」を必要としています。



佐中 真

ビットハウス GAMEプロフェッショナルマスターコース

①小学生のときからこんなゲームがあったらなと考えていた。
②すべてにおいて、よく見て、よく聴いて、良く考える。（人として、あたりまえの事だけどね）
③「MUD」プレーヤーがプログラムするゲーム。伊藤積一校長に教えてもらった。
④"all or nothing" "1か0"。生き方がデジタルな人求む。女の子常時募集中!!（いや、マジで）



瀬古 憲治

ハドソン
総合学園ヒューマン・アカデミー96年卒

①小学生の低学年ぐらいからコンピュータ業界には、興味があったんですが、ゲーム業界となると高校生ぐらいからですね。
②高校生の頃から、国家資格である情報処理技術者試験にチャレンジしてました。
③「FFタクティクス」全体的なクオリティが高い作品ですよね。あと、1・2年もたてばそーでもなくなるんでしょうけど。
④仕事人間にならず、「遊ぶ」ということが大事！映画を見るのもスポーツをするのも、すべて経験したことがゲームを生みだす力になるので、いろんなことにチャレンジして下さい。



田尻 智

ゲームフリーク
ゲームデザイナー
〈代表作〉「ヨッシーのたまご」「ポケットモンスター」

①中学生の頃、インベーダーブームの時インベーダーゲームをはじめて遊んだときからです。
②パソコンを買って、インベーダーゲームのプログラムを独学したり、ゲームのアイデアを書きためて、ゲームアイデアコンテストにも応募しました。
③スペースインベーダー（1978／タイトー業務用）
④まずテレビゲームが好きな事が大切です。そしてテレビゲーム以外に自分の自信のあるものをひとつ作ろう。スポーツが好きだとすれば、スポーツとゲームとの接点を考えることでアイデアがわいてくると思います。



高山 彰夫

アルファウィング
代々木アニメーション学院平成9年3月卒

①中学3年生のとき
②多くの本を読み、知識を得るようにしました。歴史上の人物の生き方、授業では学べない、歴史の裏側に興味を持つようになりました。
③マリオブラザーズ。自分の初めてプレーしたゲームです。
④とにかく何かを創ることです。マニュアル的な学習では見えなかった事が、どんどん吸収できるはずです。楽しみながら、また、何らかの必用にせまられたとき、最大限の学習ができるのだと思います。



中村 光一

チュンソフト
〈代表作〉「ドラゴンクエストI～V」「かまいたちの夜」「街」

①高校一年生のときです。
②まずは、アルバイトをしてパソコンを買いました。その後は、とにかく雑誌に載っているゲームを打ち込んで遊んだり、それらを改造したりというところからですね。
③これって、長く遊んでいるというものですか？それとも自分のゲーム創りの源になっているものという意味でしょうか？前者であればテトリスですね。後者であればウーン…やっぱりスペースインベーダーかな？
④ゲームは遊ぶことも楽しいですが、創ることはもっと楽しいです。おおぜいのユーザーの方に喜んでもらえることは、最高の幸せです。皆さん頑張ってください。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **井口ふさの**さん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。



ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 **中澤厚志**くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

クリエイターズアンケート

クリエイターズトーク

質問

①「ゲームを創る！」と最初に考えたのはいつですか？
②その当時クリエイターになるためにしたことは何ですか？
③座右のゲームは何ですか？
④クリエイター志望の読者へのメッセージをお願いします。



堀井 雄二

エニックス ゲームデザイナー
〈代表作〉「ポートピア連続殺人事件」「ドラゴンクエスト」シリーズ

① パソコンを買って、当時（15年程前）あまり面白いゲームがなくて、自分で作ろうと思った。
② その当時すでにフリーライターとして仕事をしていたので、ゲームデザイナーになるためという意味では、アセンブラを覚えたことかな。
③ 時代によって、面白いと思うものは変わってゆくわけだけど、最初の頃にはまった「ウィザードリー」と「ウルティマ」はやはり忘れられない。
④ 今はハードの性能もあがって、いろんな事ができて、そのぶん逆に大変なこともあるのだけど、とにかく頑張ってください。



宮本 茂

任天堂ディレクター・プロデューサー
〈代表作〉「ゼルダ」シリーズ、「マリオ」シリーズ

① 商品企画を仕事にすると決めたのは学生の頃から、ひょっとすると中・高生の頃？
② ゲームデザイナーになる以前に社内では、キャラクターデザイン（ドット画）と、アーケードゲームの筐体デザイン、外装デザイン
③ 特になし。パックマンかな？
④ 作ることを夢見るより、結果として出来上がるものを具体的に描くことかな？



原 典史

ユークス ディレクター
〈代表作〉「テトリスX」

① 高校卒業後
② 遊びに徹した＆プログラムの勉強
③ 面白いと自分が感じる、または人が感じるゲーム
④ とにかく面白いと思う事は試してみる、見てみる、お金をつぎこむ、時間をつぎこむ。



前川 正人

トレジャー
プロデューサー

① 中学生のころ
② とにかく手持のパソコンでゲームをプログラミングしてみました。
③ アクションの王道「マリオシリーズ」です。
④ とにかくゲームを創ってみること。



山元 哲治

ソニーコンピュータエンタテインメント プロデューサー
〈代表作〉「がんばれ森川君2号」「攻殻機動隊」

① 16年前、バンダイに所属している時に創設者の山科直治氏に「お前はいったい何をやりたいんだ」と聞かれ、当時は何の考えも持っていなかったのですが「制作です」と適当に答えたのが制作畑へ進んだきっかけです。作品を創造して形にすることはゲームも玩具もレコードも出版もボクにとっては同じ方程式なので「ゲームを創る」と言うよりは「作品を作る」というほうがニュアンスとしては正しいようです。
② いいと思う映画やゲーム、音楽や雑貨を片っ端からあさって、何でこの作品は面白いのか、感動できるのか、ヒットするのかを創る側の目で見て自分なりにそのポイントを1点に絞り込む考え方を身につける努力をしてた様な気がします。ポイントを1点に絞り込む理由は自分が出した理論に言い訳ができないようにする為です。
③ 仕事以外でも、そーいう習慣が無いんでありません。
④ 早く仕事手伝ってください。



広井 王子

レッドカンパニー
代表・作家
〈代表作〉「天外魔境」シリーズ・「サクラ大戦」等、「火星物語」（PS）が今冬発売予定

① さあて、いつだったろう？10年くらい前だったかな、「ゲームを創れ！」と言われたんだった。
② 何だろーね。あまり意識したことないや。いつも通り、本読んで、映画観て、音楽聞いているだけかな。
③ 信長の野望、シムシティ
④ 理屈じゃないから。現場仕事をたくさんやってください。



宮路 洋一

ゲームアーツ
プロデューサー

① 1980年頃マイコンでてきとうにいろんなプログラムを書いていました。
② プログラムやマイコンいじりが好きで、いつのまにかクリエイター、プロデューサーとなった。
③ 「スタートレック」でしょう（誰も知らないか）。昔はアイデアで勝負のいいゲームがありました。
④ 「好きこそ、ものの上手なれ」です。



米光 一成

STING ディレクター
〈代表作〉「トレジャーハンターG」「BAROQUE」

① ちいさい頃からカードゲームやすごろくなんか創っていたらしいのでちいさい頃でしょう。コンピュータゲームに限ると、MSX買ってからなので MSXが出た頃。
② えんぴつと紙を手に入れて、つくった。コンピュータゲームに限ると、MSX買ってBASICでつくった。
③ トランプ。ルールもつくれるし。
④ とにかく何かひとつ遊べるものをつくって、誰かに楽しんでもらってみるといいよー。とにかくつくれ。



本間 毅寛

バンタンキャリアスクール

① 小学校5年の時。オリジナルのシミュレーション・ボードゲームを作りました。今考えると、ダメなゲームでしたが・・・・・。
② たくさんのゲームで遊びました。その頃に学んだゲームの知識が、現在とても役にたっています。中でも重要なのは、海外のボードゲームに関するもの。ゲームデザイナーは、ゲームだけでなく幅広い知識を持っていなければなりませんが、やはりゲームに関する知識がもっとも大事なのです。
③ 「ROUGE」今から20年前に作られたゲームです。しかし、非常に奥の深いゲーム性を持ち、いまだに多くのファンを惹きつけています。ハード性能による制約が大きい中で、現在の作品よりも優れた作品を作り上げるとは驚くべきことです。また、「飽きがこない」というゲーム究極の命題の一つを克服しています。
④ 人類に歴史があるように、ゲームにも歴史があります。今現在ヒットしているゲームも、突然あらわれたわけではなく、ゲームデザインの歴史の中から生まれたのです。学校では、歴史の授業から多くを学んだことと思います。次は「ゲームの歴史」を学んでください。新しいものを作るためには、古いものを知らねばならないのです。



和田 康宏

パックインビデオ
プロデューサー
〈代表作〉「牧場物語」

① 7～8年前です。音楽や映像等「作る」ということは子供の頃からありましたが、それが「ゲーム」にしぼられたのは、大人になってからです。
② 特にありません。強いて言えばゲームメーカーに就職したくらいです。
③ ゼルダの伝説（FC）、スターフォース（AC）、ファミリースタジアム（FC）、ゲームというメディアの表現力の凄さ、奥の深さを教えられました。
④ エンタテインメントに限らず、あらゆる事象に興味を持ってください。自分が楽しめる事、人を楽しませる事の本当の意味が分かれば表現力はつくと思います。ちなみに自分はまだまだ（笑）。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211(代)

10年4月生
願書受付中

●入学願書は下記住所へ●7月1日より願書を受け付けていますが、今年は予想以上に好調で事務局も忙しい毎日です。



行動開始。

近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

ゲームデザイナー学部

全日制　定員400名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉

プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉

上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。
さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

マシン環境　PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。







全国スクール一覧表

学校名	地域	郵便番号	住所	問い合わせ先	ワンポイントコメント
稚内北星学園短期大学	北海道	097	稚内市若葉台2290-28	0162-32-7511	ビデオ・オン・デマンドやテレビ会議が可能なマルチメディア・ネットワークを導入。インターネットも自由に使える環境でJava言語などの最新の教育を実現。
北海道ハイテクノロジー専門学校	北海道	061-13	恵庭市恵み野北2-12-1	0120-12-8119	インターネットにおけるホームページ作成や電子メールなどのマルチメディア技術（CG、音楽、映像、画像編集ほか）やゲームプログラミングなどに対応できる人材を養成。
北海道早稲田情報科学専門学校	北海道	061-13	恵庭市恵み野西5-10-6	0123-37-3311	入学生全員に最新ノート型パソコンを無料配布！コンピュータグラフィックス学科のゲームアニメコースや他のコースでも体験入学実施中。入学願書受付10月1日から開始。
仙台電子専門学校	宮城県	980	仙台市青葉区本町2-11-10	0120-329080	INDYもMIDIもMACも1人1台。さらにサウンドレコーディングスタジオやライブシアター、インターネットルームなどプロユースを超える最先端の設備を整えている。
東北電子計算機専門学校	宮城県	980	仙台市青葉区花京院1-3-1	022-224-6501	日本初の「認定CG教育校」来春新設のゲームソフトエンジニア科やコンピュータミュージック科、ゲームソフトクリエーター科など8学科を擁するマルチメディアコースが有る。
水戸電子専門学校	茨城県	310	水戸市浜田2-11-20	029-221-8738	大学・短大併修・マルチメディア・インターネット・ゲーム・グラフィック・CAD設計・公務員・医療情報ープロフェッショナル教育の総合学園としてつねに最先端教育を展開。
ハイテック学院専門学校	栃木県	328	栃木市平柳町2-1	0282-27-8383	情報処理科（ゲームクリエイト専攻）：ゲーム開発に必要なCG、サウンド演習、プログラミング技法等を学び、在学中のゲームソフトの制作を通じて実践的な力を身につけます。
宇都宮デザイン電子専門学校	栃木県	321	宇都宮市陽東1-9-15	028-662-4567	2年・3年選択制のマルチメディア、コンピュータグラフィックスコース。ゲーム、映像、音楽、動画、3次元CGなど幅広く修得。ノートパソコン携帯。インターネット完備。
宇都宮ビジネス電子専門学校	栃木県	320	宇都宮市大寛1-1	028-635-3211	クリエイタ御用達ソフト「ディレクター」・「イラストレーター」・「フォトショップ」・「プレミア」などを使いこなし、CG技法アニメーション技法からゲームの制作、さらにホームページデザインも学習します。http：//www.meshnet.or.jp/UBDC/
国際テクニカルデザイン専門学校	栃木県	323	小山市三峯1-10-21	0120-28-3223	2年制のマルチメディア学科に、あらゆる分野に対応する5つのコース（プログラミング、インストラクターネットワーク、CGキャラクター、ゲームクリエイター）を設置。
国際情報ビジネス専門学校	栃木県	320	宇都宮市大通り1-2-5	028-622-8110	「ゲームは最高のデジタル芸術」をコンセプトに3DCG、プログラミング、シナリオを学ぶ。専用ゲーム機、インターネット、パソコンが自由に使える環境で創造力を開花する。
太田情報商科専門学校	群馬県	373	太田市東長岡町1361	0120-168109	ゲームクリエイタコースは、モーションキャプチャ、O2等を設備、ソフトSOFTIMAGE3D等充実。遠距離の人にはアパート代を半額（月々最高2万円まで）補助します。
中央情報経理専門学校	群馬県	371	前橋市古市町1-49-4	027-253-5544、	業界屈指の技術基盤を誇るゲームソフトメーカー「I' MAX」と教育技術提携。制作の基礎となる表現力や企画、CG、サウンド等を学びゲーム業界を目指す君を完全サポート。0120-04-0066（Q&Aフリーダイヤル）
東日本電子専門学校	群馬県	371	前橋市小屋原町1098-1	0120-031038	マルチメディア学科では2次元。3次元CG、CGアニメーション、ゲームプログラミング、ホームページ制作技術を実践的な実習を中心に習得。http：//www.yamasaki.ac.jp/
中央情報専門学校	埼玉県	352	新座市東北2-33-10	048-474-6651	1年制のゲームソフト制作科がある。一人一台パワーマックを使用し、豊富な実習時間ときめ細かな指導を通して、ゲームソフト制作のノウハウを学んでいく。
東都コンピュータ専門学校	埼玉県	331	大宮市上小町1450ー3	0120-710108	埼玉県内においての就職実績も非常に高く、夢を実現するにはもってこいの学校です。個別指導によりきめ細やかな教育体制をとっており、高等学校からの信頼も高い。
明生情報ビジネス専門学校	千葉県	270	松戸市新松戸4-2-1	047-341-5888	コンピュータの知識とともにプログラミング技術、CGなどのグラフィック手法、演出技法などを学習し幅広い視野を持ったゲームクリエイタを育てます。
アイマックスアカデミー	東京都	144	大田区西蒲田7-4-4小山第2ビル	03-3737-2226	ゲーム会社直営の実践型ゲームスクール。サターン、プレステの両方が学べます。学校説明会、見学会は随時開催。都合のよい日を電話にて予約して下さい。
アクト情報ビジネス専門学校	東京都	114	北区東田端1-4-4	03-3810-1414	ゲームソフト、ビジネスソフト、CGアニメーション、ディジタル編集などの専門コースを設置し、充実した設備環境と親身の指導で、マルチメディアのスペシャリストを育成。
アミューズメントメディア総合学院	東京都	150	渋谷区東2-29-8	0120-41-4600	ゲームクリエイター科を始めとした8つの本科と9つの夜間専科のアミューズメント総合スクール。在学中にゲームの現場を体験するなど、現場実践を貫いたカリキュラムが特徴。
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	東京都	130	墨田区太平2-5-7　学院本部	03-3829-0867	ゲームクリエイター（プログラミング、ゲーム企画専攻）本科・デザイナー本科　各2年課程　少人数制　無料補習制度有り　毎月第二・四土曜体験入学開催　申込みは電話にて
コナミコンピュータエンターテイメントスクール	東京都	105	港区虎ノ門4-3-1	03-3432-5408	プロのクリエイター養成のためコナミが開校したスクール。開発と同じ最新機材を備え、現役クリエイターが直接指導。卒業生は各地のコナミグループ開発会社に地元就職可能。
駿台電子情報専門学校	東京都	171	豊島区南池袋2-33-2	03-3590-4311	高度情報技術科・ゲーム機器開発研究専攻⇒ゲーム開発の即戦力を育成。メディアデザイン科・ゲーム企画制作研究専攻⇒独自のゲームを作成。本物の実力をつけるのは駿台電子！
千代田工科芸術専門学校	東京都	110	台東区下谷1-5-30	03-3842-1901 0120-252-252	ゲームのすべてが学べる学科としてゲームクリエーター科を設置し、ゲームプランナー、ディレクター、プログラマーを養成。CGやサウンドの希望者にはその単独学科も設置。
デジタルエンタテインメントアカデミー	東京都	169	新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル	03-5330-2870	ハードメーカー、ソフトメーカー、出版社、ゲーム業界のあらゆるジャンルの第一線企業17社の出資をうけ産学協同を目指す。業界の要求に応えられる人材を育成します。
デジタルハリウッド The Maltimedia School	東京都	101	千代田区神田駿河台2-2 御茶ノ水杏雲ビル14F	03-5281-9221	実践的な教育環境でゲームクリエイティブのプロを育成。半年で3DCGを学ぶ総合Proコース。1年制の本科・専科では3DCGとプログラミングの両方を習得できます。
デジタルメディアスクール「ビットハウス」	東京都	105	港区虎ノ門1-16-4アーバン虎ノ門ビル2F	0120-712-154	インターネット業界の旗手、伊藤穰一が校長。マスターコース（昼1年）クリエーターコース（昼半年・夜1年）あり。Alias短期コースも受付中。無料体験は10/4（土）実施。
東映アニメーション研究所	東京都	101	千代田区神田駿河台1-2-5駿河台ビル	0120-108-515	アニメーション/デジタル映像/特撮映像の3研究科（昼間）。声優科/Lightwave（3DCG）、Retus Pro（2DCG）、インターネットの夜間講座。一流講師陣による指導で1期生就職率100％。
東京アニメーター学院	東京都	101	千代田区三崎町3-4-9	03-5276-1511	本学院のコンピューターゲーム科では、5〜6人のチームを組んでシュミレーションゲーム、RPG、3Dアニメーションなど、現場と同じようにゲームソフト開発を行っている。
東京会計専門学校	東京都	130	墨田区錦糸2-13-7	03-3624-5442（代）	マルチメディアビジネス学科（ゲームクリエイターコース・2年制）では、ゲームを作るためのツールを使いこなすだけでなく、新発想のゲームを作りだすアーティストを育成。
東京科学情報工業専門学校	東京都	190	立川市錦町6-2-9	0425-29-6655	2年制のマルチメディア科にゲームクリエイターコース。6学科13コースに最新鋭の実習機器を装備した工業校。体験入学ではWindowsを使ったマルチメディアの実習を行います。
東京科学情報システム専門学校	東京都	194	町田市原町田5-10-16	0120-106-499	マルチメディア科・情報処理科でソフトウェア開発に必要な知識・技術を学習。その他ビジネス系、設計・製図、バイオ系5学科設置。大学・短大との併願制度有り。
東京科学情報ビジネス専門学校	東京都	190	立川市曙町1-13-13	0120-492-241	２年制のマルチメディアビジネス科にゲームクリエイターコース。体験入学ではマルチメディア実習を行います。体験入学日程（10/5・12・19・26、11/2・16・30）
東京科学電子工業専門学校	東京都	110	台東区上野7-7-4	0120-353-178	コンピュータで夢を描く感性あふれるCGエンジニアをめざすコンピュータグラフィックス科。マルチメディア社会の最先端で活躍できる人材を育成するマルチメディア科を設置。
東京ゲームデザイナー学院	東京都	151	渋谷区代々木3-55-28	03-3370-2720	ゲームデザイナー、ゲームアーティスト、ゲーム企画・シナリオライター、サウンドクリエーター、3D＆モーションキャプチャーなど8養成講座。模倣を排除する教育方針。
東京工業専門学校	東京都	150	渋谷区桜丘町24-5	0120-428-005	時代に応えるために大学が創った専門学校　個性の伸展による人間教育　CG、ゲーム、イベント等のアミューズメントの分野で活躍できる才能、センスを引き出し育てる教育。　http://www.tokyo-kgo.ac.jp./
東京国際情報ビジネス専門学校	東京都	170	豊島区東池袋3-20-15	03-3987-3511	マルチメディア学科（ゲーム・コンピュータグラフィックスコース）10月1日より推薦入学出願開始！！体験入学：10月5日・10日・12日・19日・26日　学校見学随時受付中！！
学校法人東京コミュニケーションアート専門学校	東京都	134	江戸川区西葛西6-29-9	0120-532-303	在学中に市販ゲームソフトの制作に参加するなど、産学協同で高い就職率！ゲームクリエーター科（3年制）ゲームシナリオ他5コース、CGアニメーター科（2年制）4コース
東京情報ビジネス専門学校	東京都	150	渋谷区桜丘町24-10	0120-428-006	時代に応えるために大学が創った専門学校　個性の伸展による人間教育　クリエイターとして時代の先端で活躍できる才能、センスを引き出して育てる人間教育。 http://www.tokyo-jho.ac.jp./
東京テクニカルカレッジ	東京都	186	国立市東1-15-5	0425-74-8881	ゲームソフト科・マルチメディアソフト科共にプロを目指す2年制。幕張メッセで行なわれた「東京ゲームショウ'97秋」に参加し、学生のゲーム作品を展示。
東京デザイナー学院	東京都	101	千代田区神田駿河台2-11	0120-62-6006	ゲームデザイナーを育てる名門校！！優秀な講師陣やパワーマック9500など最新機器を取り揃え実社会で即戦力となるプロを育成。コンピュータアニメ・ゲームクリエータ等コースも多彩。
東京デザイン専門学校	東京都	151	渋谷区千駄ケ谷3-62-8	03-3497-0701	マルチメディアデザイン科（3年制）・コンピュータグラフィックス科（2年制）。インタラクティブなコンテンツ制作をビジュアル中心に展開。体験デイ実施。（詳細Tel）
東京ネットウエイブ	東京都	151	渋谷区千駄ケ谷1-8-17	0120-65-6226	まったく新しいデジタルビジネスの体験型スクールついに誕生！！今、話題のインターネット・CD-ROM・ゲーム・CG・DTP・コンピュータミュージックなど9コースが設置。
東京ビジュアルアーツ	東京都	102	千代田区四番町11	0120-64-6006	ゲーム・CG・コンピュータアニメなどデジタル分野のプロを育てる名門校。それに加え映像、音響、写真、マスコミなどマルチメディアの業界で活躍できる人材も併せて育成。
東京ミュージック＆メディアアーツ尚美	東京都	113	文京区本郷4-15-9	0120-039881	ゲームクリエイター学科ではゲームのプログラム、企画、グラフィック、サウンドを作りたい人向けにソニーのプレステ用ツールを使ってゲーム開発の初歩から上級まで学べます。
東放学園専門学校	東京都	168	杉並区和泉2-4-1	0120-343-261	人間の心理や物語の法則を学び、ゲームシナリオを創る「デジタル文芸科」。デザイン、CGの「デジタルアニメーション科」。両科合同での作品制作も実施する。
専門学校　中野スクール　オブ　ビジネス	東京都	180	武蔵野市吉祥寺南町2-4-1	0120-684-684	ゲームCG＆アニメーション専攻（3年）では、C言語の基礎からゲームプログラミングの実践的な授業を行い、楽しみながら、ゲームクリエイターへの道を歩むことができます。
日本ゲームデザイナー学院	東京都	101	千代田区三崎町3-4-9	03-3261-8211	即戦力となる人材を育成。1クラスをさらに5〜6人のチームに編成、ソフトハウス的実践授業。プランニング科、グラフィック科、プログラム科、キャラクター科（2年）、ゲーム開発科（1年）
日本工学院専門学校	東京都	144	大田区西蒲田5-23-22	0120-123-351	マルチメディア科（ゲームソフト／ＣＧ等／デジタルクリエイターコース）、マルチメディアアート科、コンピュータミュージック科設置。マルチメディアラボ完備。
日本工学院八王子専門学校	東京都	192	八王子市片倉町1404-1	0120-444-700	マルチメディア科（ゲームソフト／ＣＧ／デジタルクリエイターコース）、ゲーム音楽制作のためのコンピュータミュージック科等設置。マルチメディアラボ完備。


プロの世界はマニュアル通りにはいかない――
ビギナーには大変心強いマニュアル。
でも、クリエイターの世界ではそれだけでは足りません。
必要なものは、鍛練された技術と豊富な知識、そして好奇心。
プロの世界で通用する未来のクリエイター達を応援したい。
バンタンキャリアスクールの気持ちですー
COURSE バンタンキャリアスクール'98.10月生募集クラス
Game
昼間部 ゲームクリエイション総合学科〈1年間〉 60万円
夜間部 ゲームプログラミング（初級・上級）科〈6ヵ月〉 22万円
ゲームシナリオ（初級・上級）科〈6ヵ月〉 8万円
Windows
昼間部 Windows CG総合学科〈1年間〉 60万円
夜間部 Windows3Dアニメーション（初級・上級）科〈6ヵ月〉 22万円
Macintosh
昼間部 MacCGデザインアート（3D）総合学科〈1年間〉 60万円
夜間部 Macデザイナー科（初級・上級）科〈6ヵ月〉 22万円
※上記授業料の他に、キャリアスクールに初めて受講される方は、入学金として6万円が必要となります。
FAINAL SEMINAR 無料体験セミナー開催!!
Fainal Event SEMINAR Fee Free!!
10／4（土） Macintosh 14:00～16:30
10／5（日） Game 10:30～13:00
Windows 14:00～16:30
※3コースともに恵比寿校にて開催
詳細のお問い合わせ、参加のお申し込みは恵比寿校フリーダイヤルまで。 0120-004-774
入学説明会随時開催中!!
VANTAN バンタンキャリアスクール
恵比寿校 渋谷区恵比寿南3-1-8 0120-004-774
池袋校 豊島区東池袋3-1-3サンシャインワールドインポートマート8F 0120-422-550
お茶ノ水校 千代田区神田淡路町2-23-1お茶ノ水センタービルB1F 0120-105-731
横浜校 横浜市西区北幸2-5-15 日総第3ビル5F 0120-324-253
VANTAN CAREER SCHOOL
EBISU
JR EBISU
WEST
SAKURA BK
DOUTOR COFFEE
VANTAN
IKEBUKURO
JR IKEBUKURO
SEIBU
EAST
PARCO
MATUMOTO KIYOSHI
TOKYU HANDS
SUNSHINE 60
OCHANOMIZU
JR OCHANOMIZU
HIJIRI BASHI EXIT
KINKI NIHON TOURIST
am-pm
YOKOHAMA
JR YOKOHAMA
WEST
DIAMOND CHIKA-GAI
PIAA EXIT-6
NTT
ASAHI BK
SAKURA BK

全国スクール一覧表

学校名	地域	郵便番号	住所	問い合わせ先	ワンポイントコメント
日本コンピュータデザイン専門学校	東京都	160	新宿区大京町31-24	03-3359-3531	2年制。SE ゲームソフト学科・CG デザイン学科。少人数精鋭主義で高度情報処理技術者を育成。アットホームな雰囲気の中で、マルチメディア社会を切りひらく力をつけよう。
日本情報ビジネス専門学校	東京都	171	豊島区西池袋2-38-8	0120-32-9081	1クラス20〜30名の少人数指導の元INDY、PowerMac、Windowsマシン、MIDIシステムなどのハイエンドマシンを使用し、ハイレベルなゲームクリエーターを育成。
専門学校　日本スクールオブビジネス	東京都	166	杉並区高円寺南5-32-10	03-5378-5081（代）	マルチメディアビジネス学科（ゲームクリエイターコース・2年制）では、企画からプログラミングまで、ゲーム作成すべての工程について学んでいけます。体験入学実施中。
日本電子専門学校	東京都	169	新宿区百人町1-25	0120-00-9691	ＣＧ科、コンピュータデザイン科、コンピュータアミューズメント科、マルチメディア科、コンピュータ総合技術科などゲームクリエイターをめざす学科が設置されている。
PALビジネス専門学校	東京都	160	新宿区西新宿7-2-13	0120-025-980	アミューズメントビジネス科 テーマパークやゲームセンター、カラオケボックスなどのアミューズメント施設の経営、イベントの企画・運営を総合的に学習する学科です。
バンタンキャリアスクール	東京都	150	渋谷区恵比寿南3-1-8-9JU	0120-004-774	昼間部〈1年制〉ゲームクリエイション総合学科　夜間部〈6ヶ月制〉ゲームプログラミング科、ゲームシナリオ科　クリエイターを目指す方の独自のカリキュラムを設定。
バンタン電脳情報学院	東京都	150	渋谷区東3-22-14	0120-51-0505	ゲームデザイン、シナリオ＆ライター、ゲームグラフィック、ゲームプログラム、ゲームサウンド等２年制9コースと４年制のゲーム開発研究コース。DOS/V、Mac等を導入し、現役のプロが授業を行う。
総合学園ヒューマン・アカデミー	東京都	169	新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588	優秀者は、当校主催のゲーム企画オーディションでゲーム会社といきなりのプロ契約が可能！！ 現在、昼間部・夜間部ともに願書受付中。詳細は入学事務局まで。
ヒューマンアカデミーコンピュータカレッジ	東京都	160	新宿区西新宿1-13-12西新宿昭和ビル	03-3342-4500	CG、DTP、マルチメディアまで多彩な講座をそろえた社会人教育の専門校。無料体験レッスン・講座ガイダンス随時実施。詳細はお電話にてお気軽にお問い合わせください。
ヒューマンクリエイティブスクール	東京都	180	武蔵野市吉祥寺北町1-2-12	0120-37-9898	開校して8年になる、マルチメディアゲームクリエイター養成校。ゲームクリエイター養成歴No.1の信頼と実績で、就職はバツグン！当校で基礎から実力をつけるのが夢への近道！
豊樹学園東京コンピュータ専門学校	東京都	161	新宿区下落合1-1-8	0120-033-227	98年度より情報処理科・ゲームクリエイティブにゲーム・アニメ声優専攻が新設されます。他ゲームプログラム・ゲームグラフィック・企画専攻に分かれています。
町田・デザイン専門学校	東京都	194	町田市森野1-26-8	0120-27-0204	パワーマックは1人1台使用。デザインの基礎をふまえたうえで、コンテンツの構築を学ぶ。クリエイティヴな能力と自由な発想でマルチメディア時代をリードする人材を育てる。
専修学校マルチメディア・アート学園	東京都	106	港区西麻布3-8-7	03-5421-2671	アニメーション、コミック、CG、ゲームなど、21世紀のメディア芸術をになう高い創造性と知性を兼ね備えたデジタルコンテンツ・クリエーターを育成しています。
代々木アニメーション学院	東京都	151	渋谷区代々木1-20ー3- JG -9	0120-310-042	本年４月より、ゲーム・デザイナー科（2年）、ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）、ゲームサウンド・ディレクター科（1年）の３学科を新設。CG アニメ・ゲーム科を含め、ゲーム系学科が更に充実。
早稲田電子専門学校	東京都	169	新宿区高田馬場2-11-10	03-3209-8222	情報化社会のニーズに合わせ、コンピュータグラフィックス科やマルチメディア科、情報処理科を設置し、20名単位の少人数制ゼミナールで徹底した教育を実施している。
岩崎ファッション工科専門学校	神奈川県	222	横浜市港北区新横浜2-4-10	0120-205-561 045-474-2311	マルチメディアスペシャリスト科ゲームソフト開発コース（3年制）を設置。ゲームの企画・シナリオ・キャラクターデザイン・プログラミングをトータルに実習を通し学習する。
神奈川情報文化専門学校	神奈川県	220	横浜市西区浅間町2-105-8	045-324-0198	ゲームプロデューサーを目指す総合マルチメディア科（3年）とデジタルデザイナーを目指すマルチメディア科（2年）を設置。学生のアイデアがプレステソフトになって発表される予定。
総合電子専門学校	神奈川県	228	相模原市上鶴間2850-1（町田駅前）	0427-44-9711	ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント等、多数の卒業生がデジタルエンタテインメントの世界で活躍中。資格、就職の実績校。
国際情報専門学校　長野平青学園	長野県	380	長野市大字川合新田字古屋敷北3422-41	026-224-8383	2年制のCG/ゲームソフトコース、デジタル出版コース。マルチメディアを駆使し、無限の空間に自分の夢をクリエイトしよう。
上田情報ビジネス専門学校	長野県	386	上田市中央3-7-5	0268-22-0255	情報処理科のゲームクリエイターコースはゲームの企画、シナリオ、キャラクターのデザイン、サウンド等をクリエイトできるセンスある人材を育成します。
信越電子ビジネス専門学校	長野県	380	長野市鶴賀鍋屋田1381-3	026-235-1118	マルチメディアコースは文部省認可CG-ARTS協会「CG教育校」に認定。3CG、オーサリング技術、VB、Cなども学び、プロデューサ、ディレクタ、クリエイタを養成する。
新潟コンピュータ専門学校	新潟県	950	新潟市米山3-1-53	0120-87-0707	ゲーム制作の基本から応用までを幅広く学習。ただのゲームを作るのではない創造性豊かな、独創性のあるゲームクリエイター、デザイナー、プランナーを養成。
新潟デザイン専門学校	新潟県	950	新潟市米山3-1-54	025-245-3381	総合的にデザイン知識を学ぶことから始め、ゲーム制作の分業化に伴い、企画・コンピュータグラフィック・サウンド等のコースを設定し、各分野におけるクリエーターを目指す。
新潟会計ビジネス専門学校	新潟県	950	新潟市弁天2-4-21	025-244-8010	ゲームビジネスクリエーターコースでは、新ゲームの企画から映像・音楽・シナリオなど、幅広いテクニックを実習中心に学ぶ。
新潟情報ビジネス専門学校	新潟県	950	新潟市明石1-3-5	0120-72-1060	マルチメディア科（3年制）ゲームクリエーターコースでは、プレステのゲーム開発キット「ブラックプレイステーション」を導入！プレステのプロのクリエーターになろう！！
長岡コンピュータカレッジ	新潟県	940	長岡市殿町1-1-1	0258-37-2033	「コンピュータといえばゲームでしょ！！」っていうあなた。遠慮はいりません。「コンピュータ全てのプロフェッショナルになる！！」そんなマルチなセンスで一歩リードしよう！
沼津情報専門学校	静岡県	410	沼津市寿町2-1	0559-24-1551	マルチメディア科ゲームクリエイターコース シナリオの作成から、キャラクタ、MIDI、そしてプログラミングまでトータル的に学習し、世界に通用するゲームクリエイターを育成します。
静岡産業技術専門学校	静岡県	420	静岡市宮前町110-11	054-261-8222	ゲームクリエイト科（2年制）は、プロを目指す精神でより高度な技術と知識を追求します。テレビゲームからWindowsゲームまでゲーム制作技術を総合的に学習します。
専門学校静岡電子情報カレッジ	静岡県	422	静岡市南町13-5	054-281-0221	まもなくマルチメディア・テーマ3号館が完成、平成10年度からゲームエンターテイメント科がスタートします！君も最新鋭のハード＆ソフトで思う存分ゲーム開発しよう！
コンピュータ総合学園ＨＡＬ専門学校 名古屋	愛知県	450	名古屋市中村区名駅南1-28-14	052-551-1001	世界初”任天堂“と教育提携。PowerMac 、Indy、DOS/V他、「任天堂ゲーム開発マシン＝GPC」「プレイステーション〈ネットやろうぜ〉スタータキット」を完備。ゲーム業界のプロが直接指導。
トライデントスクール オブ インフォメーションテクノロジー	愛知県	450	名古屋市中村区名駅3-24-1	052-581-0581	ゲームサイエンス学科は、ゲームクリエーターへの近道です。SSとPSの開発ツール、3DCG制作では業界標準のSGIなどの実践的実習環境でゲームプログラミングを学びます。
京都コンピュータ学院京都駅前校	京都府	606	京都市左京区百万遍上ル　入学事務室	075-722-8686	わが国最初のコンピュータ専門学校。1998年よりゲームプログラマを養成するゲーム開発科を開設。ゲーム業界で活躍する卒業生の協力による産学共同の学科として注目されている。
京都科学技術専門学校	京都府	600	京都市下京区堀川通塩小路下ル	075-371-4040	言語やプログラミング実習を1年時から豊富に受けるため、楽しみながら「ゲームソフトの作り方」を覚えられる『情報システム学科』をはじめ、映像音響学科等11学科設置。
ECCコンピュータ専門学校	大阪府	530	大阪市北区中崎西2-3-35	0120-000-544	ゲーム業界と直結した、業界協賛ゲーム企画コンテスト開催！ゲームクリエイターコース・CGデザイナーコースなどプロ育成コースを設置！業界プロを招いての特別講義開催！
大阪コミュニケーションアート専門学校	大阪府	550	大阪市西区新町1-18-22	0120-121-807	ゲーム企画、プログラム、シナリオ、キャラクターデザイン・ゲーム音楽制作等、創造力とテクニックを修得し就職に結びつけます。研修や課題制作でプロと出会うチャンスも多数。
大阪コンピュータ専門学校	大阪府	530	大阪市北区南扇町3-16西沢学園内	06-314-0261	マルチメディア科、情報処理科、電算ビジネス科の3科からなり、専門学校初のシリコングラフィックスONYX、O2等最新設備を用い、初歩からゲーム作製を学びます。
大阪デザイナー専門学校	大阪府	530	大阪市北区堂島2-3-20	0120-59-2299	デザイン・ゲーム・CG・アニメなど全8学科27コースを設置。デザインの基礎から3DCGムービー制作まで、初心者を対象に2年間でプロのクリエイターを育成。
職業訓練法人　大阪ヒューマン・アカデミー	大阪府	542	大阪市中央区南船場1-17-10	0120-06-8601	ゲーム、CG、マルチメディアからデザイン、ビジネス、マスコミまで多彩な学科を揃えた総合学園。学校説明会は毎日実施しています。詳細はお電話にてお問い合わせ下さい。
コンピュータ総合学園ＨＡＬ専門学校 大阪	大阪府	531	大阪市北区大淀中1-10-3	06-452-1100	世界初”任天堂“と教育提携。Power Mac、Indy、DOS/V 他、「任天堂ゲーム開発マシン＝GPC」「プレイステーション〈ネットやろうぜ〉スタータキット」を完備。ゲーム業界のプロが直接指導。
ビスタデジタルインスティチュート	大阪府	530	大阪市北区茶屋町2-19　林豊本社ビル4F	0120-571-801	昼間部、1年制・2年制。ゲーム、アニメ、イラスト、CGデザイン科。操作・制作中心の授業でMAC〜ワークステーション迄幅広く学びます。体験入学会10/12（日）・26（日）〈予約〉
日本コンピュータ専門学校	大阪府	533	大阪市東淀川区大桐2-6-6	06-327-6391	マルチメディア科ゲームクリエイトコースで総合的にゲーム制作を学習。実習を中心としたカリキュラムで、システム開発からCG、デジタルサウンドまで幅広く学びます。
日本理工情報専門学校	大阪府	533	大阪市東淀川区大隅1-1-25	06-329-6553	ゲーム関連学科：マルチメディア科（3年制）、情報システム科（2年制）。シリコングラフィックスO2、デジタルレコーディングコンソールなど、デジタルラボで実践教育。
神戸電子専門学校	兵庫県	650	神戸市中央区北野町1-1-8	078-242-0014	97年は、校内総合ネットワーク“Challenger”の本格稼働や新校舎“マルチメディア館”の完成など、ますます最先端施設・設備が充実しました。
早稲田電子専門学校福岡校	福岡県	812	福岡市中央区平尾1-7-1	092-522-3970	ゲームアニメ、オーディオビジュアル、アミューズメントロボット、マルチメディア出版編集などのコース。ホームページは、http：//www2.alpha-web.or.jp/˜wit-fuk
コア学園　唐津コンピュータ専門学校	佐賀県	847	唐津市松南町94-1	0955-77-1771	世界をつかめ！時代が君を待っている。10月願書受付開始。Windows95、マルチメディア、インターネットなどの最新技術を先取りします。自分に合ったコースが選択できます。
熊本電子ビジネス専門学校	熊本県	862	熊本市九品寺2-2-38	096-362-5656	マルチメディアクリエイター科では音楽を含めたコンピュータグラフィックス、ゲームソフト等の制作を行う知的クリエイターを育成します。

※設置学科、学費、出願方法など、詳しくは電話もしくは、ハガキにて各校に資料を請求してください。

YAG代々木アニメーション学院

大阪校創立10周年謝恩

65万円で入学

2年次は40万円で進級できます

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。
感謝を込めて大阪校設置
学科へは年間学費65万円で
ご入学いただきます。

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)



新設
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●アニメ監督コース科(アニメ制作科改め)(2年)
●背景美術監督コース科(BGデザイナー科改め)(2年)

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始!

98.749%

就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生

願書受付中

良くて安い伝統教育



少女革命ウテナ

©ビーパパス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京

東京校新設学科

●アニメ音響監督コース科(2年)
●SFX監督コース科(2年)
●デジタル映像エキスパート科(2年)
●ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
●コンテンツ・アート総合学科(3年)
●ミュージカル舞台・演劇科(2年)

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催
見学随時(TELにて予約を)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

キャリスマップ
CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG
代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
10/19(日)	10/19(日)	10/19(日)	10/12(日)	11/9(日)	10/26(日)	10/26(日)	11/16(日)	10/26(日)	10/26(日)

●学院説明会

旭川市	釧路市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市	金沢市
11/30(日)	10/12(日)	11/24(振)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	10/19(日)	11/30(日)
宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
11/23(祝)	1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	12/7(日)	1/18(日)	10/19(日)	12/23(祝)	11/23(祝)
松江市	松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
11/30(日)	11/3(祝)	12/21(日)	11/2(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)	

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

(1)住所(2)氏名(フリガナ)(3)TEL(4)年齢(5)学年(職業)(6)希望学科(ある場合)(7)「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-JG-9
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

大阪(9月)、福岡(10月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JG-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



ヒューマン・アカデミー 夜間部新設

夜間部新設！
学校やビジネス、もちろんプライベートとの両立も可能！
さぁ、ヒューマン・アカデミーで、次世代のメディアの技術、身につけよう！

※無料体験セミナー実施中!!
★定員になり次第募集締切。詳細についてはお問い合わせ下さい。



11月開講

3DCGアニメーション　SOFTIMAGE(Windows NT)マスター コース

「ロスト・ワールド」、「バーチャファイター」など数々の映画作品や人気ゲームを創り出している3DCG創作ソフトSOFTIMAGEを自在に操れるCGクリエーターを目指せ！

期　　間 / 5カ月
時　　間 / 18:30～21:20(1日170分)
授業回数 / 36回(週2回)
使用ソフト / SOFTIMAGE

期　　間 / 6カ月
時　　間 / 10:00～14:00(土曜のみ)
授業回数 / 26回(週1回)
使用ソフト / SOFTIMAGE

プログラマー養成講座
期　　間 / 5カ月
時　　間 / 18:30～21:20(1日170分)
授業回数 / 18回(週1回)
使用言語/ C++

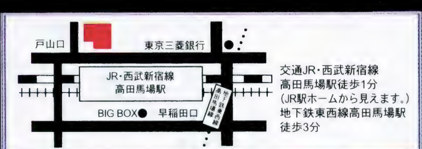
キャラクターデザイン(グラフィックス)講座
期　　間 / 3カ月
時　　間 / 18:30～21:20(1日170分)
授業回数 / 13回(週1回)

キャラクターデザイン(Macintosh)講座
期　　間 / 3カ月
時　　間 / 18:30～21:20(1日170分)
授業回数 / 13回(週1回)
使用ソフト / Illustrator、Photoshop、Strata Studio Pro

ゲーム企画　プロデビュー塾
講座終了後、当校主催の有力ゲームメーカー協賛によるゲーム企画オーディション有!!

期　　間 / 4カ月
時　　間 / 18:30～21:20(1日170分)
授業回数 / 16回(週1回)

DTM(デスクトップミュージック)講座
声優・ナレーター養成講座



交通JR・西武新宿線
高田馬場駅徒歩1分
(JR駅ホームから見えます。)
地下鉄東西線高田馬場駅
徒歩3分

〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2
Internet Address
●http://www.the-human.ac.jp/
0120-89-1588

総合学園　ゲーム カレッジ
ヒューマン・アカデミー

ゲームクリエイターになる!
学校からはじめよう

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

950

差出有効期間
平成11年9月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

169-00

158

東京都新宿区
高田馬場 4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(ー)

(フリガナ)
●住所 都道府県 ●電話番号 ( ) -

(フリガナ)
●氏名 ●生年月日 年 月 日生( )歳

●出身高校 立 高等学校 科 年 年卒業

●職業( ) ●性別 □男 □女

パンフレット無料請求ハガキ

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1793

差出有効期間
平成10年3月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
株式会社リクルート

じゅげむメディア企画課
「11月号スクール特集
資料案内」係行

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい

ー抽選で3名の方にプレゼントー

□	セガ サターン	1台
□	ソニー プレイステーション	1台
□	NINTENDO 64	1台

(フリガナ)
●氏名 ●性別 ●生年月日 □昭和 □平成 年 月 日生( )歳

●住所 〒

●電話番号 ( ) - ●Fax.( ) -

●職業・学校 番号 □ 1.小学校 2.中学校 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 13.その他

ご協力ありがとうございました

アンケートに答えてプレゼントをもらおう!

Present for You Present for You Present for You

スクール特集 資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に○を付けてください いくつでも可

- □ ヒューマンクリエイティブスクール
- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 代々木アニメーション学院
- □ 総合学園ヒューマン・アカデミー
- □ バンタン電脳情報学院
- □ ビットハウス
- □ 日本ゲームデザイナー学院
- □ バンタンキャリアスクール

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください
1.講師 2.設備(環境) 3.料金 4.学科 5.就職率 6.規模
7.ポリシー 8.カリキュラム 9.知名度 10.場所 11.その他( )

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください
1.プロデューサー 2.ゲームデザイナー 3.プランナー 4.グラフィックデザイナー
5.プログラマー 6.サウンドプロデューサー 7.シナリオライター
8.編集者・ゲームライター 9.その他開発職 10.開発以外の仕事

Q3 ゲームスクール入学について
1.すでに決めている 2.1ヵ月以内に決定 3.3ヵ月以内 4.半年以内 5.来年以降

Q4 ゲームスクールについてのご意見をお聞かせください

じゅげむスクール特集ハガキ 97.8

アンケート

アンケートに答えてステキなH・Aオリジナル・グッズをもらおう

■興味のある専攻・講座に✓をつけて下さい(いくつでも可)

昼間部	夜間部
□ゲームクリエイター専攻	□3DCGアニメーション SOFTIMAGE (Windows NT) コース
□CGクリエイター専攻	□ゲーム企画／プロデビュー塾
□CGデザイン専攻	□ゲームプログラマー養成講座
□OAビジネス専攻	□キャラクターデザイン (グラフィックス・Macintosh) 講座

■学校説明会・一日体験入学に参加しますか?

□はい(月 日) □検討中

■どの地域で学びたいですか? (いくつでも可)

□東京 □大阪 □神戸 □名古屋 □福岡

*校舎によっては専攻・講座が開校予定のところがございます。

■ゲーム・パソコンに興味のあるお友達がいたら紹介して下さい

友人紹介欄

フリガナ		
住所	〒(－)	TEL ( ) －
フリガナ		性別
氏名		□男 □女
出身高校	立 高等学校 科	年 年卒業

◎ご紹介いただいたお友達にも、パンフレットを無料でお送りします

じゅげむ97／11月号

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ！

行ってみた！ 聞いてみた！

世界を相手に
マルチ・エンタテインメントの
可能性を追求し続ける！

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

洋楽の世界では社長を知らぬ者なし!!

PCユーザーで通称EA、エレクトロニック・アーツというアメリカ最大のソフトメーカーの名前を知らぬ者はいないだろう。今回おじゃましたエレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）はEAのソフトを中心に日本へ輸入、ローカライズして販売している会社だ。最近では国内での自社開発にも力を入れている。扱う機種は幅広くPC、コンシューマ、ほとんど全ての機種が対象だ。

「偏らずにマルチプラットホームで行くというのがEA全体の方針」という本多社長の言葉どおり、例えば、現在までにニンテンドウ64のソフトは1本のみだが（『JリーグLIVE64』）、来年に向けてタイトルは増えていくという。プレイステーションとサターンのソフトもコンスタントにリリースされていく予定だ。

ところで今回お話を伺った本多社長は、じつは知る人ぞ知る有名人。今から17～18年前の第1次ディスコブームのとき、洋楽の大ヒットを連発した名URGENTなのだ。アラベスク、ビレッジ・ピープル、ドナ・サマー、スティービー・ワンダー、スタイリスティックスといったそうそうたるアーティストを手がけ、オリコンの洋楽ベスト50のうち、本多社長ひとりで22曲を独占したという逸話も残っている。そんな本多社長だからこそ、「ヒットを作るという意味ではゲーム業界も音楽業界も、ソフト業界という意味で同じ」と言い切れるのだ。

将来の主流はやはりネットワーク

もはやPCでは当り前になったネットワークゲームだが、今後はコンシューマでも主流になると本多社長は見ている。その可能性の一端を垣間見せてくれるのが、巨大なサーバを用意し、1年間の実験段階を経て、アメリカでこの秋に発売される『ウルティマ・オンライン』。世界中の最大3千人が同時にアクセスできるこのゲームでは、本多社長も予想しなかったような現象が起きているという。例えば、時差の影響で、ある時間、ヨーロッパの人が多くプレイしていても、夜が更けるにつけ北米の人が多くなっていく。その結果、ネット上であっても人種とか地域ごとに町が出来ていくというから面白い。

また、年末以降に発売される同社のPCのスポーツゲームは全て、インターネットプレイに対応。これは、自動的にEAのホームページにつながり、付加価値サービスを提供するというもの。対戦相手を無料で捜したり、データを自動的にアップデートする。例えば『PGAゴルフ』なら、順位が刻々と変化していき、常に最新のデータでプレイすることができるというわけだ。

こういったネットワークを使ったゲームのおもしろさをひとりでも多くのユーザーに伝えるため、EAVでは店頭でのイベントにも力を入れている。『アドバンスドタクティカルファイターズ』（日本語版）の発売時にも、実際に2ヵ所の店舗を通信で結び、イベントが行なわれた。日本とアメリカ、PCとコンシューマといった市場の違いを越え、よりユーザーフレンドリーなソフトを供給するEAV。21世紀へ向けて、そのソフトウェアパブリッシャーとしての姿勢には大いに期待できそうだ。

DATA

【会社概要】
●所在地
東京都品川区上大崎2-24-9
ＩＫビル
●設　立
平成４年10月29日
●資本金
12億円
●事業内容
エンタテインメント系コンピュータ・ソフトウエアの開発、移植、輸入、ローカライズ、マーケティング及び販売

エレクトロニック・アーツ・ビクターはこんな会社

アメリカ最大手のソフトメーカー、エレクトロニック・アーツ社のソフトを中心に、オリジナリティあふれる“洋ゲー”をタイムリーにリリースし続けている。『テーマパーク』、『ウィングコマンダー』、『オーバードライビン』などの各シリーズ、また『ＮＢＡ』をはじめとするスポーツゲームも数多く発売。ＰＣから各種コンシューマゲーム機まで、幅広くソフトを供給しているメーカーである。



●教えてくれた人
代表取締役社長
本多　慧氏

今月のおみやげ



2名 『ダンジョンキーパー』
まずはイチ押しソフト！迷宮の宝物を狙う冒険者達にワナをしかける快感が病みつき？のWin95版



2名 『蒼穹紅蓮隊』
現在、店頭には在庫が無くて入手困難だと言う、アーケードから移植の縦スクロールシューティング



3名 『新テーマパーク』Tシャツ
青木裕子のCMも記憶に新しいPS、SS版に続き、Win95版も発売中の人気タイトル続編のTシャツです

EAVから太っ腹プレゼント！

欲しいもの・住所・氏名・電話番号・性別・年齢・職業と、このコーナーへの感想をハガキに書いて、
〒105 東京都港区東新橋2-12-11
(株)リクルート　じゅげむ編集部
「行ってみた！　聞いてみた！　EAVプレゼント」係
までお送りください。締切は10月29日（当日消印有効）。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

※この他にも、ソフトのプレゼントあり！巻末の読者プレゼントコーナーへGO！



PCイチ押しソフト
本多社長が「仕事が手につかないほどハマってしまう」と言う『ダンジョンキーパー』。モンスターを飼い、冒険者からダンジョンを守る逆転発想のゲームなのだ。英語版（日本語マニュアル付き）が発売中。完全日本語版も年内発売予定だ。





ショーケースの中身は…
スポーツゲームを数多くリリースしているEAV。ロビーのショーケースの中にはＮＢＡの人気選手、ミッチ・リッジモンドのサイン入りバスケットボールが。下の方には『テーマパーク』を素材にしたボードゲーム『ぐーちょDEパーク』のグーチョくんの姿も見える。

広～いオフィス!!





とにかく広くてきれいなオフィスにビックリ。通路を挟んでパーテーションが整然と並ぶ。未来的な雰囲気さえ醸し出しているかも？



机の回りも広い！
ひとりひとりのワークスペースが十二分に確保されて、アメリカンな感じ！モデルはコンシューマ担当広報の岡田さんとPC担当の石井さん。

アーケードに吠えろ!



ついに登場『KOF'97』! 今回は隠しキャラの使用方法を中心に紹介。後半ではいよいよ動き始めた『バーチャロン』の続編について制作指揮の亙氏にファックスインタビューを敢行!! ZUNTATAライヴレポなど、そのほかも盛りだくさん!

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー! これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■SNK■格闘アクション■稼働中

THE KING OF FIGHTERS '97®

新モード採用でますます盛り上がる

おなじみの『KOF』シリーズの第4弾、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』が稼動を開始した。今回はプレイヤーが任意にモードを選択できるというシステムを採用。エキストラモードでは『96』でなくなってしまった「攻撃避け」が復活している。また、ゲーム雑誌3誌の人気投票で1位に輝いたキャラがゲスト参戦している。



➡相手に攻撃を当てないとパワーが溜まらない

ADVANCEDとEXTRA キミはもう理解したか!?

2つのモードの性質はかなり違う。超必殺技をばんばん使いたいならエキストラモードがおすすめだ。



BATTLE

⬆今回、ABC同時押しのパワー溜めはエキストラでのみ可能だ

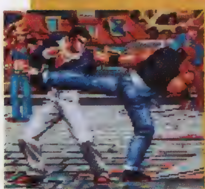
一番大きな差はABボタン同時押し。アドヴァンストでは『96』と同じ「緊急回避」、エキストラでは「攻撃避け」が可能。

アドバンストは緊急回避



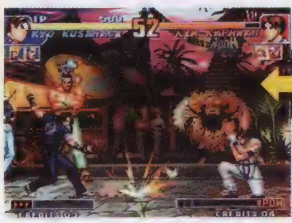
➡無敵時間はごくわずかだが、相手の背後にも回り込める。アクティブな回避方法だ

エキストラは攻撃避け



⬅もはや懐かしい「避け」。投げ以外の攻撃をすべてその場でスウェーして避ける

'94 草薙 京



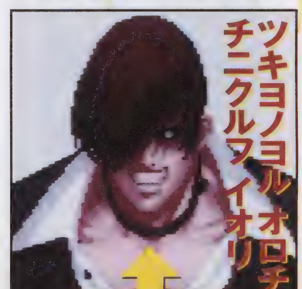
スタートを押しながら京にカーソルを合わせて選択する

懐かしの技 百八式・闇払いだ!!

⬆2人の影に隠れてしまっているけど、飛び道具の使える京サマもいます……

ついに登場した"ヤバイ"奴等!

今までストーリーにしか登場していなかった"オロチの力"。今回、とうとう庵とレオナがその力に目覚めてしまう! というのはゲームを終盤まで遊んだ人ならご存じのことと思う。チームメンバーに庵がいれば「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」(長いので以後"覚醒レオナ"と呼称する)が、また、庵がいなければ「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」(同様に"暴走庵")が登場する。そしてついに、この2人が使用可能になるコマンドが判明!



ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

隠しキャラ出現コマンドはこれだっ!!

キャラセレクト画面でスタートを押しながら ↑↓ ↑↓ ↑↓ + BD同時

キャラセレクト画面でスタートを押しながら ←→ ←→ ←→ + AC同時

WOW… 2大キャラプラス1



ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ



⬅⬇一番の違いと言えばこの挑発。悲しげに吠えたり叫んだり、通常状態とはまったく違うアクションを見せてくれる。一度は試そう!



挑発!

ウオオオオオオッ!!!!



➡暴走した2人は攻撃力が高い。通常状態の庵の強キックはこのくらいだが……

攻撃力抜群!?



⬅暴走庵だとこんなに違う。しかも移動速度もめちゃくちゃ速い! うーん、強すぎ

アーケードに吠えろ！

今回もあった！戦闘直前演出!!

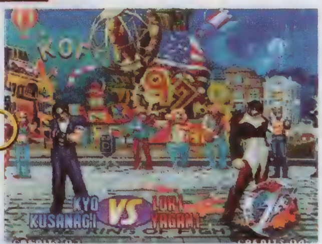
前作で話題になった戦闘直前演出。今作ではさらにパワーアップして帰ってきた。ここで紹介したほかにもケンスウVSロバート、テリーVSマリーなどの組み合わせがあるのだ。

ラルフvsクラーク



⬆「いくぜ、クラーク」「おうっ！」「クロスチェンジャーッ!!」この2人は相変わらず

京vs庵



➡相変わらず決着がつかないおふたり。「ケリをつけようぜ、八神」「貴様の死をもってな」

アンディvs舞



➡ついに年貢を収めるのか、アンディ!? 舞のウェディングドレスは必見

ロバートvsケンスウ



⬅「どないでっか？」「ぼちぼちでんな」関西弁同士の対決だけにこんな会話も……って、ケンスウは中国語、ロバートはイタリアなまりの英語のはずだ!?



NEOプリントにKOFシリーズ登場

大人気のNEOプリントに、ついに、というかやっと、というか『KOF』フレームが登場した！『'96』のボス、ゲーニッツのフレームがイカしてる!?



⬆やっぱり京、庵が人気か。対抗は真吾クン。大穴はタクマ・サカザキ？

空中連続技がアツい！追いうち攻撃を決めろ

今回は前作にも増して"浮かせ技"が多い。もちろん追いうち攻撃もできるので、様々な連続技が考えられそうだ。代表的な浮かせ技はテリーのパワーチャージやアテナのスーパーサイキックスルーなど。真吾の外式・駆け鳳燐のあとにも追いうちを決められるぞ。



⬆アンディの撃壁背水掌も浮かせ技。実はこのあとに超裂破弾がヒットする!!

必殺追いうち超裂破弾!!



⬆ヒット数に注目。威力はそれほどでもないが、魅せ技としては完璧！

速報！中ボス「オロチチーム」使用方法判明!!

CPU戦でプレイヤーの前に立ちはだかる強敵「オロチチーム」。なんと、この3人もプレイヤーキャラとして使用できることが判明した！

社



⬆よりパワフルになった社。動きも素早い！

クリス



⬆炎使いのクリス。これも八傑集の力なのか!?

シェルミー



⬅その身に雷をまとうシェルミー。シビレるぜ。

キャラセレクト画面で<ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ>を出現させたあとにスタートを押しながら
↑←↓→↑↓＋BC同時

吠えろ談義 '97にもいろいろあります こんなキャラ・こんなセリフ……!?

植竹：うーん。ついに出たな『KOF'97』。2つのモードがあるって聞いたときにはどうなることやらって思ったけど、どっちにも利点と欠点があっていい感じになってるなぁ。

佐藤：って言うか「エキストラ」しか使わないけど。

植竹：テクニカルなプレイヤーだと「アドヴァンスト」の方が強いこともあるぞ。緊急回避がポイントになるんだよ。

佐藤：そうなんスか？ ところでシリーズが進むにつれて、京と庵の印象がどんどん強くなってきてますよね。今回なんてエンディングとかセリフとか、完全に2人の世界じゃないッスか。

植竹：まぁ八傑集も出そろって、アレも復活しかけたし。ストーリーを進めるためにはやっぱり京と庵が中心になってくるでしょう。逆に言うとクライマックスってことじゃない？

佐藤：暴走してますけどね（笑）。

植竹：あれには驚いたよ。今回はさらにエスカレートしちゃってる。あと、レオナの「さよなら」とか。ギャラクティカファントム？ ボスの「サナギを破り……」って○テナ？ ここまでくると逆に気持ちイイよ。

佐藤：……なんかむちゃくちゃ言ってませんか？

植竹：いやぁもう、あの庵たちを見ちゃったら思うでしょう。

佐藤：庵？ 通常版の庵も相変わらずの壊れっぷりが最高ッス。シンパシー感じちゃいますね。

植竹：……感じるなよ、そんなモン（笑）。





今月のプレゼントっ！

(株)エス・エヌ・ケイ
宣伝課　梅本剛志氏より

さてさて、お待ちかね。今月は『KOF'97』ポスターを5名様にプレゼント。アー吠え「KOFのポスターくれ」係まで申し込んでいただきたい。意見、要望も大歓迎。



➡ゲームセンターで見かけた人も多いはず。これがキミの部屋に!!

©SNK 1997

咲えろ NEWS TOPICS

遂に始動!! 電脳戦機バーチャロン ～オラトリオ　タングラム～



←新型テムジンは装甲が強化されたようだ。被弾すると肩のアーマーは壊れるのかな？

「オラトリオ・タングラム」とは？ 謎は深まるばかり……

20ヶ月にも及ぶ沈黙を破り、遂に『電脳戦機バーチャロン』の続編がその姿を見せ始めた。タイトルは『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』。「オラトリオ」とは聖談曲「タングラム」は正方形の板を切り分けて組み合わせを楽しむパズル、知恵の板ということ。何やら謎めいたネーミングだ。基本的なシステムは前作を踏襲。今回も2レバー＆4トリガーで操作する。登場するバーチャロイドは全12機種を予定。デザインはもちろんカトキハジメ氏だ！　今回はいち早く「テムジン」と「ライデン」のNEWモデルをお見せしよう！　続報にご期待を!!



⬇より重厚になったライデン。前作では火力重視だったが今回はどう？



←もちろん全機種に2Pカラーがある。前作ではできなかったカラーセレクトは盛り込まれるのだろうか？

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™



⬆全体的にバーチャロイドの性能は大幅にアップする。前作では最強を誇ったライデンのレーザー。今回も期待したい

Dr.ワタリに直撃インタビュー



⬆本格稼働に向け、開発作業もいよいよ大詰め　最近、少々過労気味とか

タイトルの「オラトリオ・タングラム」の意味については現状では、まだお答えできません。「ゲームの内容にかかわること」とだけ申しておきましょう。今回は12機種が登場するわけですが、内訳はまた秘密ただし、前作より性能が進化・飛躍した機体ばかりです。AMショーでは6機種を発表しましたが、実はまだ出ていない残りの6機種の方がすごかったりします　世紀末にふさわしい、最強の総合アクションゲームになる予定ですので、期待して下さい。

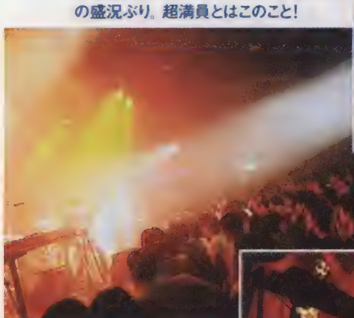
ZUNTATA LIVEレポート！

タイトー作品にすばらしい音楽を添えるタイトー音楽チームZUNTATAが3年振りにライヴを敢行!!

「あなたは壊れているわ。だから早く直しましょうね……」

1997年8月31日16時30分――。ミステリアスな女性の声と共に幻想的な映像が映しだされる。開幕したZUNTATAライヴは、プロジェクションモニターを使った映像色の強いものだった。「GEO-METRIC CITY」からスタートした演奏は、ときには激しく、ときには静かに、On Air Eastに響き渡る。ライヴ中盤、黄金の長衣に身を包んだメンバーたちがステージ脇に消える。静まりかえったステージにJ.A.M.が飛びだし、「電車でGO!」を熱唱。メンバー勢揃いのフィナーレは『DADDY MULK』（ニンジャ・ウォリアーズ）！

⬇会場に入りきらないのでは、と思うほどの盛況ぶり。超満員とはこのこと！





⬆荘厳とまで言えそうなZUNTATAの熱く激しい演奏……。



⬅「電車でGO!」を歌うJ.A.M.の3人。会場のムードは一転した。

アーケードに吠えろ！

もうすぐ街で会える新作ゲーム COMING SOON!

今月は魔法ファンタジーと、超硬派近未来をテーマにした2本のSTGを紹介。さらに本格ホースレーシングの続編にもスポットを当てるぞ！

コットン2

サクセス アクションシューティング



失われた国宝「水ウィロー」を求めて繰り広げられる、コミカルアクションSTG。魔力を秘めた封魔石を装備すると炎、氷、風の属性がショットと魔法に備わる。また、高速移動、キャッチ、コマンドショットなどのアクション要素も豊富。

⬆特定のコマンドを入力することで、通常より強力なショットを放つ

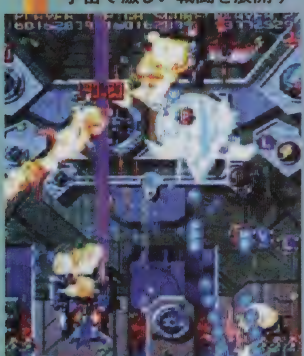


⬅炎の魔法「火竜」が炸裂！爆風に巻き込むと連鎖反応。一網打尽だ

関激ストライカー

カネコ シューティング

全キャラCGレンダリングが施された超本格派リアルSTG。地球を侵略する謎の機械兵団と、陸海空そして宇宙で激しい戦闘を展開する。自機はオプションのガンビットを装備するとパワーアップ。ボタン連打で強力なブースト攻撃が発動する。





⬆レーザー系ガンビットのブースト攻撃は、ワイドレーザーに

⬅2P同時プレイ可能。敵の波状攻撃を避け、敵の中枢部に突撃せよ！

ギャロップレーサー2

テクモ ジョッキーゲーム

GALLOP RACER 2

ジョッキー気分が満喫できるレースゲーム『ギャロップレーサー』の続編が登場！　騎乗可能馬は前作の3倍、30頭に増加。もちろん最新の馬データを使用する。また、通信対戦プレイにも対応。ゲームの幅が広がった。





⬆前作より格段に向上したグラフィックがターフに臨場感を醸し出す。
➡通信または画面分割で対戦可能

ポケモンボールを集める!!

ポケモン

ハンドルを上手く回してポケモンをGET!!

バンプレストからリリースされている『ポケモンボール』ってご存じ？　最近じゃポケモングッズも充実してきたけど、立体物として151種を全部そろえることができるのは、ゲーム景品ではこのシリーズだけなのだ！　ゲームは簡単。ハンドルを適度な力で回してランプを動かし、〝つかまえた〟で止めると当たり。ポケモンを入手できる。さて君はいくつ集められるかな？



アタリ





⬆ハンドルを回すだけだが、結構ムズカシイ。ゲーセンよりデパートや大型スーパーに多く置いてあるぞ！

PART 1

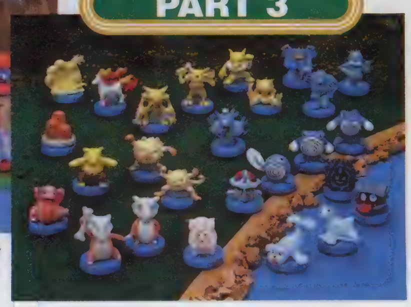


⬆大当たり「光るピカチュウ（PART3のみ）」もいる。ぜひほしい！

PART 2



PART 3



⬆➡現在は73種のポケモンがリリースされている。今回は取材時にGETした16個のポケモンを読者にプレゼントだ！　希望者は「アー吠え！　ポケモン係」まで。

読者も吠えろ

ゲーム自慢から怒りの鉄拳メールまで、ガツーンと吠えましょう！

●『ファイナルハロン』はみんなでやると、かなり汗かいて大ハマリ。でも、まわりの人が見たらおまぬけさんですね。（愛知県・川崎紀雄）
☆やったことある人はわかると思うが、アレってかなり汗かくんだよね。僕は四レース連続でやったらヒザが笑っちゃったよ。（竹石）
●ポケモンのプライズ景品が品切ればっかり。ピカチュウの貯金箱がほしいー!!（北海道・水野架那）
☆僕もピカチュウの貯金箱ほしい!!（佐藤）
●『タイムクライシス』はすげーたのしー。でも終わったあと手がすげーいてー。（埼玉県・成美那命）
☆PS版もなかなか良い出来だ。家で練習して、アーケードで腕試しするのも良いかも。（佐藤）
●『まじかるで〜と』をプレイして以来、行く先々で、自分の名前を呼んでもらえるようにしているのは僕だけじゃないはずだ。（新潟県・愛弓にかけろ！）
☆かなりいい成績を残さないと、デモで名前を呼んでもらえない『まじで〜』。もしかしてベストエンディングを見られるの？　すごいかも。愛弓ちゃんは『きらめきスターロード』にも出る予定なのでこっちもチェックだ！（植竹）

©SUCCESS 1997 ©TECMO,LTD.1997 ©Nintendo•CREATURES•GAMEFREAK•TV TOKYO•SHO-PRO•JR KIKAKU
©1997 KANEKO CO.LTD. ©1997 Warashi Inc.

攻略 ウラ技 ワンポイントテク GFILE ゲームファイル

今月も新作ソフトのウラ技を中心に、知って得する秘密情報を満載！　遊び尽くしたと思っているソフトでも、まだまだ楽しさは隠れているぞ。要CHECK!!

攻略 Jet Moto

●SCEI●痛快冒険レース●PS●5800円●発売中

隠されたショートカット地点を捜せ!!

滝からの豪快なダイブが気持ちいい「BLACKWATER FALLS」コースには、隠されたショートカットポイントが存在するぞ！　右の連続写真を参考にタイムを縮め、いっきに上位進出を狙おう。ショートカットできる場所は、その他にもきっとあるはず。他のコースでもガンガン走り込んで、捜してみてくれ。



前方に建物発見

⬆コースが水上に移り、電磁ポールの次のコーナーを曲がる。すると前方に見える家が、ショートカットの場所だ



いざ、突入だ～ !!

⬇➡コースを無視してドアに突っ込め！　すると家の中をぶち抜き、コースの反対側に出たぞ



ショートカット大成功！

ウラ技 RUNABOUT(ランナバウト)

●やのまんゲームズ●カーアクション●PS●5800円●発売中



➡隠し車種と同時に、コースもすべて選択可能となる。戦車でテストコースを走るのもまたよし

全車種、全コースが選べる!!

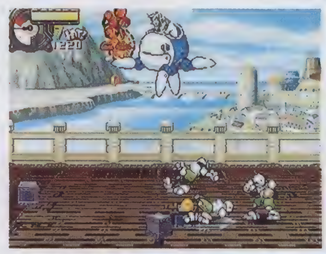
パトカーや戦車など、登場する隠しマシンの数たるやハンパじゃないが、ついに1回のコマンド入力で全車種を使えるウラ技情報を入手！　やり方は、モード選択画面にて2Pコントローラーを使い、△ボタンを押しながら以下のコマンドを入力すればいい。コマンドは「R1・R2・L2ボタンを同時押し→R2→L2→R1」の順に素早くボタンを押すのだ。

ウラ技 パンツァーバンディット

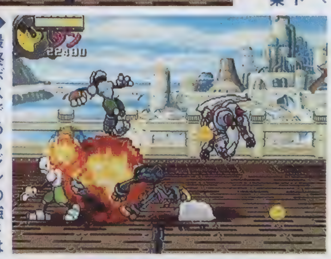
●バンプレスト●アクション●PS●5800円●発売中

全ボスがマイキャラに!!

「あのボスを使ってプレイしたい」。そんな願いがかなう、全ボスキャラクターを使用できる方法を紹介！　まずはメニュー画面でオプションを選択し、画面下のEXITにカーソルを合わせよう。そこで「上、下、右、左、□、×、△、○」の順にボタンを押せばOK。



⬅ボスを使える状態にしてから、スタートを押しながらファラドを選択すると、ミニメカに搭乗して戦うなんてウラ技もあるぞ



➡最終ボスであるジンの強さはやっぱり並じゃない。怒濤の連続技を敵にたたき込めば、もうムチャクチャ快感！

―こんなウラ技も―

アナログコントローラーに対応

アナログコントローラーを持っている人だけが使えるウラ技が！　ストーリーモードのRECORD画面で、スタートを押しながら左、右、○、□の順に入力してみよう。すると、振動システムが機能するのだ。

ウラ技 アルカノイドリターンズ

●タイトー●ブロック崩し●PS●4800円●発売中

やっぱりあった！　面セレクト

1度でもプレイすると、CONTINUE項目が出現する。そのCONTINUEを選ぶときに、標準コントローラーの場合は×を押しながら○、マウスの場合は右を押しながら左、ボリュームコントローラーの場合はBを押しながらAを押して決定してみよう。すると「ROUND～」と表示され、前にプレイした面までのラウンドセレクトが可能になるのだ。

ウラ技 風のノータム

●アートディンク●レジャーシミュレーション●PS●5800円●発売中

ユニークな熱気球で空中散歩

ゲームを起動させてプレイステーションのロゴが表示されてから、アートディンクのロゴが表示されるまで「R1、R2、L1、L2」4つのボタンを押しておこう。すると4種類ある熱気球が、すべて新しい絵柄に変わるのだ。登場する絵柄は、忍者や女の人の顔などみんなユニークなものばかり。これで、空の散歩が一段と楽しくなるぞ！

ワンポイントテク タクティクス オウガ

●アートディンク●シミュレーションRPG●PS●5800円●発売中

これでアタック編成もラクラク

アタックチーム編成時にL1・R1ボタンでユニットを選択すると、ユニットナンバーの順に並ぶ。そこで、自分がよく使うユニットと配置がある程度決まっていたら、あらかじめユニットナンバーを変更しておこう。そうすれば、スムーズに編成を済ませることができるわけだ。ちなみに変更の仕方は、ユニット整理の任意変更コマンドを選択すればOK。

今月の1本

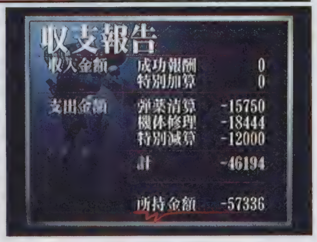
ARMORED CORE

●フロム・ソフトウェア●3D戦闘メカシミュレーター●PS●5800円●発売中

戦闘力が大幅UP!! 強化人間への改造

先月に引き続き、今回はパイロットを強化人間にすることで戦闘力を上げるウラ技の紹介だ。条件は下に記したので、そちらを参照してくれ！

条件 ミッション終盤前にクレジットを－5万にする



➡高価な武器を使い切ったり、自機を破壊するとクレジットがなくなりやすいぞ

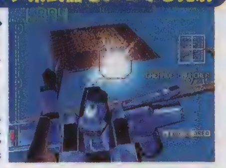
得られる特殊能力　＊カッコ内は繰り返す回数	
ミサイル表示機能付きの正方形短距離レーダーを標準装備	（1回）
レーザーブレードを振るときに、斬光を飛ばせるようになる	（1回）
移動中やジャンプ中でもキャノン系武器を撃つことができる	（4回）
ブースター消費量が減り、ダッシュとジャンプ距離が伸びる	（6回）

レーダー機能を搭載



➡他のレーダーを装備しても、探知範囲はかならず正方形だ

キャノン系武器をいつでも発射



➡キャノン系武器が、歩行中でもジャンプ中でも撃てる

ブレードから斬光が飛ぶ



➡ブレードを振った瞬間（構え中は不可）にブースターボタンを押すと斬光が！



⬆斬光の威力や効果はブレードによって変化する

戦闘の臨場感を高める パイロット視点にチェンジ

ACを後方から見る視点が、簡単なコマンド入力でパイロット視点に早変わり。上下の視界が狭くなる分、臨場感は抜群だ。さっそく試してこの興奮を味わってくれ！



➡視界が狭いけど、自機が邪魔にならないぞ

視覚変更コマンド

ミッション中に□、△、セレクトボタンを同時押ししたあと、ポーズを解除。なお、元に戻すにはポーズをかけて再度解除するだけ。

ウラ技

ボンビンアイランド

●ケムコ●思考型パズル●PS●4800円●発売中



➡裏ステージは、序盤からかなりの難易度を誇る。ナメてかかったらヒドい目に……

裏ステージに挑もう！

先月のおまけゲームに引き続き、今回は裏ステージに突入するための、秘密のパスワードを紹介しよう。肝心のパスワードは、「♣8・♦10・♦K・♠6・♠2」だ。今すぐこのパスワードを入力して、裏ステージに挑戦してみよう！　ちなみに裏ステージに入るためのパスワードは、他にも何通りか用意されているぞ。

ウラ技

COOL BOARDERS2

●ウエップシステム●スノーボード・シミュレーション●PS●5800円●発売中



➡自分の苦手なコースをガンガン繰り返し練習して、本番の滑りにチャレンジしよう！

全コース滑走OK!!

フリーライドモードにて、全コースが選択可能となるぞ。やり方はまず、モードセレクト画面にてカーソルを「SBC→ONEMAKE→FREERIDE→OPTION→BOARDPARK→HALFPIPE→FREERIDE」の順に動かす。そしてそのまま○ボタンで決定してから、L1、L2、R1、R2を同時押ししながら再度○ボタンで決定すればいい。

ウラ技

バーチャル飛龍の拳

●カルチャーブレーン●対戦格闘●PS●5800円●発売中



➡攻撃重視の飛龍タイプ2にサイドステップと回り込みが加われば、もう恐いものなし！

3つのテクニックが使える！

先月号では紹介しきれなかった、とびっきりホットなウラ技をお伝えするぞ！　エキサイティング、飛龍タイプ2の両モードでサイドステップと回り込み、エキスパートモードで闘気攻撃がそれぞれ使用可能となるのだ。やり方は、タイトル画面で右、下、左、○、右、下、左、○と入力するだけ。「ハイヤーッ!!」と声がしたら入力成功。

ウラ技

はじめの一歩 ~THE FIGHTING~

●講談社●育成シミュレーション●PS●5800円●発売中

青木のカエルアッパー炸裂

原作のファンに朗報！　なんと、あの青木が隠れキャラクターとして登場するぞ。出し方は少しややこしいが、手順は以下のとおりだ。カーソルを「一歩→藤原→速水→沖田→伊達→ポンチャイ→冴木→間柴→尾妻→宮田→小田→小橋→千堂→ヴォルフ→X」と動かしてから、△で決定すればOK。カエルアッパーの威力のほどは、自分で確かめてくれ！

ウラ技

サイキックフォースパズル大戦

●タイトー●パズル●PS●5800円●発売中

隠しキャラクターで再挑戦

このゲームと言えば、なんと言ってもキャラクター陣の個性が魅力。どいつも相当なクセ者だけど、さらにもう1人隠しキャラクターが加わるぞ。1Pモードで全キャラクターを使って全ステージをクリアすると、キャラクター選択画面に「鈴木正人」というキャラクターが追加される。その後、1Pモードと2P対戦モードで使用可能になるのだ。

ウラ技

エンジェル・ブレード

●オンデマンド●コミカル・シミュレーション●PS●5800円●発売中

アイテムの無限増殖!!

アイテムを無限に入手できる、超お得なウラ技を紹介。まず、戦闘開始後にマップ上でアイテムを入手したら、ゲームオーバーになるかゲームを終了する。次に、「シナリオ最初から」か「戦闘の初めから」を選択したあと、ゲームを再会して戦闘に突入しよう。すると、以前と同じ場所で同じアイテムが手に入るので、これを繰り返せばOKだ。

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc©Fill In Cafe©BANPRESTO 1997©1997 YANOMAN GAMES©1997 CLIMAX©1997 From Software,Inc.©CULTURE BRAIN
©1997 UEP Systems,Inc.©1997 KEMCO/TONG KING SHOW

爆安! アイ信 マルチメディア館 年中無休!

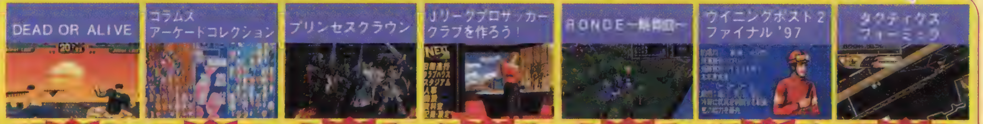
AISHIN MULTIMEDIA MUSEUM



W95 かえるにょ・ぱにょーん ¥6,300 / W95 淫内感染 ¥7,392 / W95 ハートの破片 ¥7,392

人気ソフト

- W95 密猟区 ¥7,329
- W95 カオスQUEEN遼子STORY2 ¥5,712
- W95 ブルーアイズ!青い瞳の転校生 ¥5,712
- W95/解剖狂室 ¥6,552
- W95 告白 ¥5,712
- W95 クローンドール課外授業 ¥6,426
- W95 不夜城~引き裂かれた純潔~ ¥7,392
- W95 コレクター~制服の目覚める時~ ¥7,392
- W95 キララ学園 ¥6,552
- W95 堕落の国 アンジー ¥6,300
- W95 クイーン・オブ・ダークサイド ¥6,552
- W95 ストーカー ¥7,056
- W95 黄昏の境界 ¥7,392
- W95 淫従の堕天使 ¥6,552
- W95 遺作 ¥7,392
- W95 亜紀子HARD ¥7,392
- W95 ガイナロック―R― ¥7,392
- W95 誓いのESSENCE ¥7,392
- W95 麻雀・教育的指導 ¥5,712
- W95 星のない街 ¥6,552
- W95 みお&みほ ¥6,552
- W95 FirstStep ¥7,392
- W95 教育実習 女子校生マニアックス ¥7,392
- W95 いたずら ¥6,552
- W95 愛が見えはじめたら ¥5,712
- W95 晴れのち胸さわぎ ¥6,552
- W95 お嬢様をねらえ ¥7,392
- W95 めぐり逢い ¥7,140
- W95 モラトリアム プラス ¥7,392
- W95 NAILS ¥7,140
- W95 お嬢様をねらえ ¥7,392
- W95 お兄ちゃんへ ¥6,552
- W95 メイド物語 ¥6,552
- W95 歪み ¥6,552
- W95 拘束~解かれたリボン~ ¥5,712
- W95 狂拳伝説クレイジーナックル ¥7,392
- W95 恋のアンサンブル ¥4,872
- W95 ガール2 ¥6,468
- W95 ゲット ¥7,560
- W95 猟奇の檻 第2章 ¥7,392



DEAD OR ALIVE ¥5,176 / コラムス アーケードコレクション ¥4,284 / プリンセスクラウン ¥5,176 / Jリーグプロサッカークラブを作ろう! ¥5,176 / RONDE―輪舞曲― ¥6,069 / ウイニングポスト2 ファイナル'97 ¥6,069 / タクティクスフォーミュラ ¥5,176

人気ソフト

- サムライスピリッツ天草降臨 ¥5,176
- きゃんきゃんバニー・エクストラ ¥6,069
- 毛利元就~誓いの三矢~ ¥6,961
- ジーベクター ¥5,176
- 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ ¥4,284
- クロズ・ロマンス ¥6,069
- ロスト・ワールド ジェラシック・パーク ¥5,176
- ぱすてるみゅーる ¥4,284
- 仮面ライダー作戦ファイル1 ¥6,069
- 銀河英雄伝説PLUS ¥5,176
- カオスシード ¥5,176
- スティープ スロープ スライダーズ ¥5,176
- DJ Wars ¥5,176
- 街 ¥5,176
- レイヤーセクションII ¥5,176
- トランスポートタイクーン ¥6,068
- カルドセプト ¥5,176
- マリオ武者野の超将棋塾 ¥6,961
- ミントン警部の捜査ファイル ¥6,069
- ストリートファイターコレクション ¥5,176
- ソビエトストライク ¥5,176
- エルフを狩るモノたち―花札編― ¥6,069
- 怒 首領蜂 ¥5,176
- あすか120%リミテッド ¥5,176
- 機動戦士Zガンダム後編 ¥6,069
- ガンフロンティア/アーケードギアーズ ¥4,284
- メックウォリア2 ¥5,176
- ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~ ¥5,533
- 落ちゲー・デザイナー作ってポン! ¥5,176
- スーパーロボット大戦F ¥6,068
- 桃太郎道中記 ¥6,069
- 忍者じゃじゃ丸くん ¥5,176
- 出動!ミニスカポリス ¥4,284
- 維新の嵐 ¥6,069
- 御意見無用 ¥5,176
- デザエモン2 ¥5,176
- My Dream ¥6,069
- パチスロ完全攻略~ユニコレ'97~ ¥6,069
- シルエットミラージュ ¥5,176
- アサルトリグス ¥5,176
- 森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」 ¥6,069
- DESIRE ¥6,069
- ぷよぷよSAN FOR SEGANET ¥2,499
- プラドルDISC Vol.6 ¥2,677
- DARK SEED2 ¥5,176
- ウィズ ¥5,176
- ファイナリスト ¥5,176
- プリルラ/アーケードギアーズ ¥4,284
- 恋のサマーファンタジー ¥5,176
- VIRUS ¥6,069
- スコーチャー ¥5,176
- ラストブロンクス ¥6,069
- マーヴル・スーパーヒーローズ ¥5,176
- 黒の断章 ¥5,622
- ときめきメモリアル対戦とっかえだま ¥5,176
- ルパン三世クロニクル ¥5,176
- テラクレスタ3D ¥5,176
- 同級生2 ¥7,050
- 下級生 ¥6,961
- 沙羅曼蛇 ¥5,176
- わくわく7 ¥6,129
- ファイターズヒストリー・ダイナマイト ¥3,129
- サクラ大戦 ¥3,129
- コマンド&コンカー ¥2,079
- ヴァンパイアハンター ¥924
- エアーズアドベンチャー ¥924
- シャイニング・ザ・ホーリーアーク ¥924
- 大戦略~鋼鉄の戦風~ ¥924
- 機動戦士ガンダム外伝II ¥924
- ナイツ ¥840

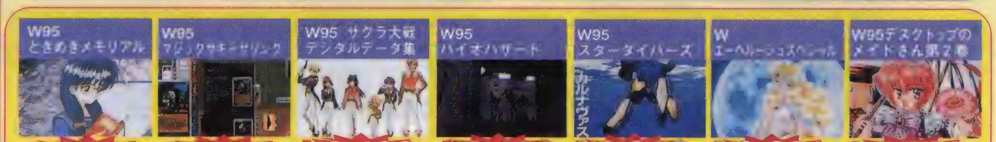
ハード

- 本体 ¥20,370
- パワーメモリー ¥4,536
- コントローラー ¥2,549
- リアルアーケードVFダッシュ ¥3,552
- バーチャスティック ¥5,481
- 対戦ケーブル ¥2,362
- プロアクションリプレイ ¥8,379
- レーシングコントローラー ¥5,229
- モデム ¥15,540
- ツインオペレーターRG―VC3 ¥18,900



W95 自慰 ¥6,552 / W95 もにもにっくす ¥6,552 / W95 すいーと!ハート ¥7,392

- W95 魔性のかお ¥7,392
- W95 ランスIV ¥4,032
- W95 同棲 ¥6,552
- W95 寿 ¥6,552
- W95 奴隷婦(かせいふ) ¥6,552
- W95 精神的外傷~トラウマ~ ¥7,056
- W95 ディアボリック・ルーン ¥7,392
- W95 悪夢95 ¥7,392
- W95 ときめいて誘惑 ¥6,552
- W95 女卍 ¥6,552
- W95 やくそく ¥6,552
- W95 ラビット・ヘリックス ¥5,712
- W95 花の記憶 第三章 ¥7,392
- W95 脳力者 ¥6,552
- W95 さよならの向こう側 ¥7,392
- W95 放課後マニア倶楽部 ¥7,392
- W95 放課後恋愛クラブ ¥7,392
- W95 カスタムメイト3 ¥5,712
- W95 五月倶楽部2 ¥7,392
- W95 みあ ¥5,712
- W95 あゆ ¥4,872
- W95 ストレンジワールド ¥7,392
- W95 Hi すくーる Jam ¥6,400
- W95 Oh! きつねさま ¥6,552
- W95 ピルケースSEX ¥6,400
- W95 イヴ・バーストエラー ¥6,552
- W95 アイスクリーム ¥6,552
- W95 ちよみちゃん ¥7,392
- W95 ぺろぺろCanday ¥7,392
- W95 STARS ¥6,552
- W95 女の子の仕組み ¥6,552
- W95 SEX2 ¥6,552
- 98FD 文化祭 ¥6,142
- 98FD カナン ¥6,930
- 98FD YU―NO ¥7,717
- 98FD 瑠璃色の雪 ¥6,142
- 98FD 雛鳥の囀 ¥6,930
- H アエティール ¥7,392
- H RE―NO ¥6,552
- H 柊坂の旧館 ¥2,352



W95 ときめきメモリアル ¥6,426 / W95 ¥9,261 / W95 サクラ大戦 デジタルデータ集 ¥6,426 / W95 バイオハザード ¥6,426 / W95 スターダイバーズ ¥8,316 / W ¥9,261 / W95デスクトップのメイドさん ¥4,536

人気ソフト

- 98シュヴァルツシルトGX ¥9,261
- 98偽典・女神転生 ¥11,151
- 98装甲騎兵ボトムズ リアルバトル ¥9,240
- D Theセトラーズ ¥7,392
- H スーパーロボット 伝説東映ロボット編 ¥8,316
- H エヴァンゲリオン コレクターズ5 ¥5,712
- H スレイヤーズはいぱあNEXT ¥5,481
- H ノーヴァ・ステーロ広末涼子 ¥3,591
- H エヴァ DAILYSELECTION ¥4,200
- H COMICON4 ¥3,591
- H 電流イライラ棒 ¥3,392
- H スーパーロボット伝説 東北新社 ¥8,316
- H 魔法少女プリティサミー デイアフターデイ ¥4,536
- H 模型講座 ¥3,591
- H トップをねらえ!濃縮CD―ROM大図鑑 ¥8,232
- H 銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.1 ¥2,499
- H 新機動戦記ガンダムWデジタルメモリアルズ ¥5,176
- H 機動戦士ガンダムジオン軍ミリタリーファイル ¥6,426
- M パズルボブル2 ¥7,371
- M 信長の野望 将星録 ¥11,130
- M 士郎正宗CD―ROM画集 ¥6,069
- M 機動戦士ガンダム第13独立部隊ホワイトベース ¥8,316
- V おたくのビデオCD ¥6,426
- W サラブレッドブリーダー'97 ¥9,261
- W シヴィライゼーションIIシナリオ ¥4,337
- W 銀河鉄道999スクリーンセーバー ¥4,536
- W/M レースクイーン COMING OUT ¥5,481
- W/M いのまたむつみ作品集 ¥5,481
- W95 馬なり1ハロン劇場3DX ¥9,261
- W95 花火職人になろうの豪華版 ¥11,151
- W95 ファンタズム2 切り裂かれた記憶 ¥11,151
- W95 DIABLO ¥7,392
- W95 たまごっち ¥2,640
- W95 竜機伝承2 ¥9,261
- W95 アルファーリンク・ファブニル会戦 ¥6,552
- W95 アマランスI ¥9,261
- W95 実機パチスロ2 simulator ¥9,261
- W95 はいぱあセキュリティーズW ¥6,426
- W95 タトゥーン★マスター ¥9,261
- W95 西陣パチンコ三昧2 ¥9,261
- W95 デスクトップのメイドさん②シンディ ¥4,536
- W95 QUAKE ¥7,371
- W95 ムーンドラゴン ¥7,371
- W95 クリーチャーズ ¥6,405
- W95 ターゲット・ギア ¥8,316
- W95 JaJa馬カルテット ¥6,552
- W95 プロ・ピンボールtimeshock! ¥6,426
- W95 ザ・ラスヴェガス ¥6,962
- W95 ウィザーズ・ハーモニー ¥5,712
- W95 ディアブロキャラクター集&ユーティリティ ¥4,872
- W95 RPGメーカー'97 ¥2,000
- W95 ヒーローズII ¥9,261
- W95 三国志V withPK ¥14,910
- W95 MSフライトシミュレーターver.6.0 ¥10,395
- W95 電脳戦機バーチャロン ¥8,316
- W95 リトルラバーズ プログラムCD ¥8,295
- W95 ファーランドストーリー四つの封印 ¥11,340
- W95 雷電II ¥6,069
- W95 サクラ大戦電脳アクセサリー集 ¥3,759
- W95 レベル アサルトIIスペシャルパック ¥10,185
- W95 大逆鱗II ¥7,035
- W95 太平洋戦記 ¥12,117
- W95 ホワイトダイアモンド ¥8,537
- W95 はるかぜ戦隊 Vフォース ¥7,392
- W95 音楽ツクール95 ¥5,775
- W95 銀河お嬢様伝説ユナ万年日めくりカレンダー ¥3,402
- W95 ロードモナーク・オリジナル ¥6,227
- W95 孫子の兵法 百家争鳴 ¥10,500
- W95 97年度全日本アイドルコスプレイヤー ¥4,746
- W95 銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 ¥5,460
- W95 天地無用!登校無用! ¥9,240
- W95 スターウォーズヨーダ・ストーリー ¥4,620
- W95 ストレイシープ シールテーターコレクション ¥2,226
- W95 すべての道はローマに通ずる ¥7,392
- W95 ガンダムバーチャルモデラーライト ¥8,316
- W95 オーディオ・スーツ ¥6,961
- W95/M ラヴ・セラピー ¥7,371
- W95/M AICVISUAL FILES.1 ¥5,481
- W95/M 名馬の殿堂 ライスシャワー ¥4,536
- W95/M OBSIDIAN ¥8,746



スペースジャム 特価 ¥3,570 / ポルターガイスト 特価 ¥3,570

人気ソフト

- グリマーマン ¥3,570
- バットマン フォーエヴァー ¥3,570
- ゲット・ショーティー ¥3,570
- バードケージ ¥3,570
- 暴走特急 ¥3,570
- レジェンド・オブ・フォール ¥4,935
- ビートルジュース ¥3,570
- ティン・カップ ¥3,570
- ゴールデンアイ ¥3,570
- バッドボーイズ ¥4,935
- ロッキー ¥3,570
- エグゼクティブ・デジション ¥3,570
- タクシードライバー ¥4,935
- 沈黙の戦艦 ¥3,570
- デスペラード ¥4,935
- スペシャリスト ¥3,570
- ブローン・アウェイ 復讐の序曲 ¥3,570
- マーズ・アタック ¥3,570
- リーサル・ウェポン ¥3,570
- アウトブレイク ¥3,570
- インタビューウィズバンパイア ¥3,570
- 許されざる者 ¥3,570
- イレイザー ¥3,570
- 逃亡者 ¥3,570



バイオミックス 特価 ¥7,140 / 桃艶かぐや姫 特価 ¥4,935

人気ソフト

- SCREAM ¥5,985
- インタラクティブロ全ワイセツ ¥4,935
- 犯されまくったセーラー服 ¥6,090
- 犯されまくったセーラー服2 ¥6,090
- 犯されまくったセーラー服3 ¥6,090
- 監禁女学園・バスジャック ¥4,935
- 北の国から愛の旅路1 ¥6,090
- 獣欲コマンドーリア ¥4,935
- さすらい ¥6,090
- 色情的仮想電子通信円盤 ¥4,935
- 好きよ!おじさま ¥3,990
- 世界DVD写真館紀行1 ¥6,090
- セックス イン ブラック&ホワイト ¥5,040
- テティー トループ ¥5,040
- 光月夜也Super Sellection ¥5,985
- 人妻女教師犯される ¥6,090
- プリズナー 鈴木真帆香 ¥3,990
- ペロペロピンク1 ¥5,145
- ペロペロピンク2 ¥5,145
- ペロペロピンク3 ¥5,145
- 星野ひかる大全集1 ¥2,940
- 桃艶かぐや姫・危機一髪 ¥4,935
- ルネッサンス ¥4,935



爆ボンバーマン 特価 ¥6,596 / Jリーグイレブンビート 特価 ¥6,596

人気ソフト

- Jリーグ ダイナマイトサッカー64 ¥7,087
- ドゥーム64 ¥7,371
- 実況ワールドサッカー3 ¥7,087
- ゴールデンアイ007 ¥6,426
- パワーリーグ64 ¥6,596
- がんばれゴエモン ¥8,410
- Jリーグパーフェクトストライカー ¥9,240
- ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ ¥7,959
- スター・ウォーズ 帝国の影 ¥5,040
- スターフォックス64 ¥8,190
- 実況パワフルプロ野球4 ¥8,410
- Jリーグライブ64 ¥4,494
- ヒューマングランプリ ¥4,494
- 超空間プロ野球キング ¥7,329
- スーパーマリオ64(振動パック対応) ¥6,426
- ウェーブレース64(振動パック対応) ¥6,426
- 麻雀MASTER ¥7,329
- パイロットウイングス ¥4,494
- 栄光のセントアンドリュース ¥5,229
- マルチレーシングチャンピオンシップ ¥7,465
- 麻雀道64 ¥6,596
- ブラストドーザー ¥6,426
- ソニックウイングス アサルト ¥9,240
- 時空戦士テュロック ¥7,371

お申込み方法

TEL又はハガキで御注文後、以下の方法でお支払い下さい。着日・時間指定もできます。また、アダルト商品は完全密送しております。

現金書留・銀行振込

商品代金+消費税+送料となります。商品確保、発送は書留到着、銀行振込確認後となります。

代金引換

商品代金+送料+手数料となります。商品到着時に上記金額と引換に商品をお受け取り下さい。沖縄や離島の場合は、代引はご利用出来ません。

送　料(発送1回につき)

東京・埼玉・千葉・神奈川……500円
関東・東北・中部・近畿……1,000円
北海道・九州・中国・四国……1,500円
沖縄・離島(代金引換不可)……TEL

ご注意

表示価格はすべて消費税込みです。価格は変更される場合がありますのでご了承下さい。

お申し込み・お問い合わせは マルチメディア館のフリーダイヤル

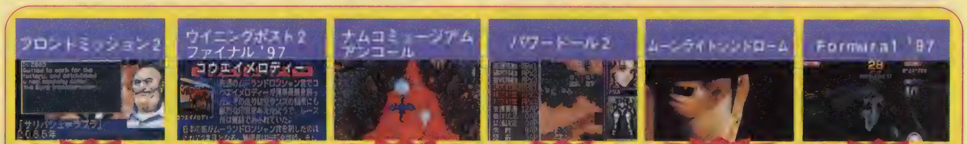
10:30~20:00 0120-553-701 (ゴー ゴー ミ ナ マル チ)

24時間受付 FAX 03-3987-3742

住所 〒171 東京都豊島区西池袋1-22-4
振込先 富士銀行 池袋西口支店普通2544164「株式会社 アイ信」

※ 掲載以外のソフトも常時入荷しています。「CD-ROM総合カタログ」(フロッピーディスク)を無料にてお配り致しておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

資料請求券 寿現夢 ⑪



フロントミッション2 ¥6,426 / ウイニングポスト2 ファイナル'97 ¥6,426 / ナムコミュージアム アンコール ¥5,481 / パワードール2 ¥6,426 / ムーンライトシンドローム ¥5,859 / Formula1 '97 ¥5,481

人気ソフト

- サイキックフォースパズル大戦 ¥5,481
- ファイナルドゥーム ¥5,481
- 大航海時代外伝 ¥6,426
- パチスロ完全攻略~クランキープロ~ ¥4,914
- スペクトラルフォース ¥5,481
- アイマックス将棋II ¥6,426
- 情熱★熱血アスリーツ ¥5,481
- 黒の剣 ¥5,481
- ウイザーズハーモニー2 ¥5,179
- 競馬最勝の法則'97 Vol.II ¥5,386
- ボールブレイザーチャンピオンズ ¥4,536
- こみゅにてぃぽむ ¥5,481
- スタースイープ ¥5,481
- バトルスポーツ ¥5,481
- ファンタスティック・フォー ¥5,481
- MOON ¥5,481
- 大運動会 ¥5,481
- ストリートファイターコレクション ¥5,481
- マリオ武者野の超将棋塾 ¥7,371
- イバラード ¥5,481
- プロジェクト・ガイアレイ ¥5,481
- Cu―On―Pa ¥4,536
- どきどきシャッターチャンス☆ ¥5,481
- BATTLE FORMATION ¥5,481
- あの素晴しい弁当を2度3度 ¥4,536
- ボイスファンタジア ¥6,426
- ロストチルドレン ¥5,481
- モノポリー ¥5,481
- パーラープロ2 ¥4,914
- バーガーバーガー ¥5,481
- フリートーク・スタジオ ¥5,481
- オールースター麻雀 ¥6,426
- 蒼の騎士ベルゼルガ物語 ¥5,481
- ポルシェ・チャレンジ ¥5,481
- ラストレポート ¥5,481
- マーヴル・スーパーヒーローズ ¥5,481
- 火竜娘 ¥6,426
- 風のノータム ¥5,386
- くるみミラクル ¥5,481
- 天空のエスカフローネ ¥6,426
- 鉄道王2 ¥5,481
- マネーアイドル・エクスチェンジャー ¥5,481
- シーバス・フィッシング2 ¥5,481
- ラグナキュール ¥5,481
- パロウォーズ ¥5,481
- バイオハザードディレクターズカット ¥4,536
- 音楽ツクールかなでーる2 ¥5,481
- サウンドノベルツクール2 ¥5,481
- タクティクス オウガ ¥5,481
- バトルバグス ¥5,481
- My Dream ¥6,426
- BREAKPOINT ¥4,536
- B線上のアリス ¥6,426
- 聖刻1092操兵伝 ¥5,481
- ウキウキ釣り天国 ¥5,481
- STARWINDER ¥4,536
- ブレス オブ ファイアIII ¥5,481
- 熱砂の惑星 ¥5,953
- あやかし忍伝くの一番 ¥6,426
- DARKSEED2 ¥5,481
- 栄光のセントアンドリュース ¥5,481
- 悠久幻想曲 ¥5,481
- ウィズ ¥5,481
- メックウォリア2 ¥5,481
- 実況パワフルプロ野球'97開幕版 ¥5,481
- グラディウス外伝 ¥5,481
- プリルラ/アーケードギアーズ ¥4,536
- クールボーダーズ2 ¥5,481
- エルフを狩るモノたち―花札編― ¥5,481
- 新戦記ヴァンゲイル ¥5,481
- ぱすてるみゅーず ¥4,536
- X2 ¥5,481
- ロボ・ピット2 ¥5,481
- スターボーダーズ ¥5,481
- ドラゴンボールFINALBOUT ¥5,481
- ナスカーレーシング ¥5,481
- ライフスケイプ2 ¥5,481
- みちのく秘湯恋物語 ¥5,481
- 同級生2 ¥6,426
- パンツァーバンディット ¥5,481
- タイムクライシス ¥5,481
- ガンバレット ¥5,481
- リンクス ¥5,481
- アルカノイドリターンズ ¥4,536
- Jet Moto ¥5,481
- メタルスラッグ ¥5,481
- ダービースタリオン ¥6,426
- ファイナルファンタジータクティクス ¥6,426
- サガフロンティア ¥6,426
- アークザラッドモンスターゲーム ¥5,481

ハード

- 本体 ¥19,740
- メモリーカード ¥2,039
- ホリパッドPS ¥2,039
- ワイヤレスデュアルショット ¥4,706
- グリップコントローラー ¥2,549
- ガンコン ¥3,038
- プロアクションリプレイ ¥8,379
- メモリーディスクドライブ ¥13,986
- AVアダプター ¥1,224
- 電源コード ¥1,019

エロティカ・ヘブン 18歳以上OK!

あなたの欲望、満たします

案内人◎内藤みか

**読書の秋も、モチ、ゲーム本よね！
実は私、Hゲームのノベライズをさせていただきました！
本屋さんで「Hiすく～るJam」を見かけて、
なんだかムズムズきたら、買ってあげて……ネ☆**

夏っていったら露出するっきゃないじゃん？
コギャル白書6

●KUKI●ハイブリッド版●3900円●発売中

いやー、今年の夏は暑かったですね☆そのせいか、人気シリーズ『コギャル白書』のバージョン6に出てくる女の子達も、ハメを外しっぱなしなの。盛りだくさんのムービー&フォトを見ていくCD-ROMマガジンで、夏のメモリーアルバムみたいな作りになっているんだけど、彼女達の生態、思い出って呼ぶには過激すぎるのよね～。ディスコではトップレスで踊っちゃうわ、行楽のバスの中では乱交しちゃうわで、このパワーは誰にも止められないって感じ。海ではすっぽんぽんになって踊り始めちゃうし、あまりの自由奔放さに、見ているあなたも目が離せないと思うわよう。ビデオに撮られているとわかっていても「じゃーん」と水着を脱いじゃってるけど、ホントにい、いいんですかぁ？

Hした夏の、思い出で～す☆



➡ぴちぴち食い込みパンティーは、やっぱり、うれしい☆
⬇制服を脱いだらもうオトナだねって言われるの



➡海でも山でもディスコでも、どこでも脱いじゃうもんね～。



こんな人はどうぞ!
●夏休みナニもできなかった人
●夏休みナニができなかった人
●夏休みオナニ～ばっかだった人

黄泉の国での、死にそうに痛い出来事……
地獄 SEEK

●PIL●WIN版●8500円（予価）●10月3日発売予定

調教モノで有名なPILが、またまたスゴイ拷問育成ゲームを発表したわよ。あなたは死後に地獄に来た女の子達を拷問で清めていかなくちゃならないの。官能用語でイクことを『昇天する』って言うけど、このゲームにとって昇天するということは、本当に天国へ昇って行くことをも意味しているのよね（笑）。女の子は3人&期間は1ケ月。限られた時間の中で、果たして全員を極楽に送れるかどうかが勝負どころよ。そりゃムチやローソクに苦しむ彼女達を見ると、かわいそうになっちゃうけど、すべては罪を清めるため……。心を鬼にして、愛の鞭をッ！

こんな人はどうぞ!
●人間いつかは死ぬと思う人
●サドッ気大ありな人
●締め切り地獄に追われてる人

拷問されたら、天国に行っちゃう☆



⬆うひぃ、地獄のカマの火に身もココロもアソコも焼かれちゃいますぅ。



⬆彼女達の裸体は、いつの日か、白く、透明になりながら輝いて、天国へと昇っていくのよ。



⬅痛いって言ってるコを、ついついいぢめちゃう……。ああ、鬼のココロは誰にでもあるのね。



⬅だんだん調教されなれてくると、女の子自らサービス過剰になってくれるのがうれしいわ☆

女子校生 汚れたLoose SEX

CD-ROM Mac&Win 95

ミニスカートにスーパールーズ、若さだけが取り柄のパープリン女子校生たちの汚れた実態が今暴かれる！！過激すぎてビンカンな制服たちの好奇心はとってもHな事ばかり、靴下もお股もルーズな女子校生たちが男たちの欲望に犯される。



9 26 in store
5GH-037・¥5,800（税抜）

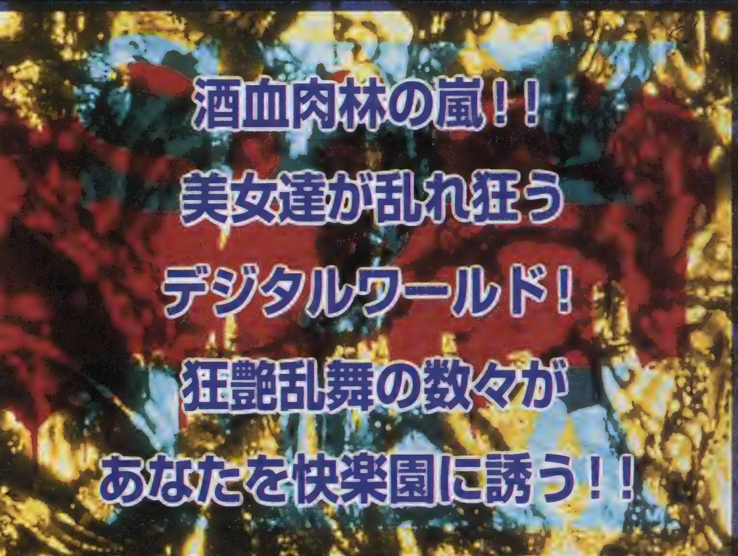
堕落妻淫虫 舐る'18 Erect Magazine Extra Version

CD-ROM Mac&Win 95

欲求不満の美人妻たち、スケベな虫が股間に疼く、イキリ立った肉棒が欲しくてたまらない。自然に指がクリトリスをいぢってしまう、溢れ出す淫汁・・・美人妻たちの欲望が満たされる時、危くはかない女の理性は弾け飛び、若い男の体を貪り続け、欲望を咥えてはなさない。



9 5 in store
5 IH-034・¥4,800（税抜）



Hyper Erect Magazine 3

CD-ROM Mac&Win 95

エロエロ美人大集合、大股開けてコスりすぎ、お待たせしましたハイパーエレクト第3弾！！アソコをパックリ、クリむけばトロけるような甘いお汁が流れ出す、今が食べ頃ムッチリ果肉、熱いスペルマソースをたっぷりかけて、アソコの中が白液まみれ、気持ちよければなんでもOK、あなたも私でエレクトしてネ



9 12 in store
5GH-035・¥5,800（税抜）

CYBER HOUSE ホームエローン

CD-ROM Mac&Win 95

CYBER HOUSEこの家の中はエロスの宝庫であった。居間、キッチン、バスルーム、屋上、各部屋、場所を探すとそこには淫欲に狂った女が男の肉棒を貪り悶えまくる痴態が次々とあらわれ、あなたを官能の世界へ誘います。



9 26 in store
FECD-018・¥3,800（税抜）

TMAダイジェスト 性器の祭典

CD-ROM Mac&Win 95

TMAのスペシャルワイセツDataのオンパレード、淫乱女たちの過激な欲望に彩られた悦楽の歴史を1枚のCDに凝縮して収録。剥き出し、生ヤリ、エロData、グチョ濡れマン汁、たれ流し、ドスケベだけを集めたTMA性器の祭典こうご期待。



9 19 in store
5EH-036・¥3,800（税抜）

インターネット
TMAの商品についてはインターネットでも紹介しています。
ホームページ・アドレス
http://www.tma.co.jp

販売 TMA
【発売】シャイ企画／（株）TMA

株式会社 トータル・メディア・エージェンシー
〒162 東京都新宿区西五軒町6-10 秋山ビル4F
TEL 03-5228-6171 FAX 03-5228-6173

姉さんガマンできない3

VIDEO CD

男なら誰もが憧れる「お姉さん」にスポットをあて、「こんなことできたらいいのになぁ」というエッチな妄想をかなえてくれる人気ビデオCDのシリーズ第3作目。様々なシチュエーションで、色っぽいお姉さんたちが、手取り足取りエッチを教えてくれます。



9 19 in store
FEVC-060・¥3,800(税抜)

素人拉致監禁

VIDEO CD

付き合っていたOLに振られた男が、その腹いせに彼女を拉致監禁。愛情が憎しみに変わり、女をなぶりまくる。そんな残虐行為に味をしめた男は、彼女の同僚たちにも牙を向けていく・・・。男の奥底にある魔性を暴き出し、よりリアルに、よりハードに構成されたビデオCDです。



9 5 in store
FEVC-058・¥3,800(税抜)

多重乱

VIDEO CD

シャイ企画の330タイトルを越える作品の中から、3P・4Pなど複数プレイの「抜ける」シーンばかりを厳選したビデオCD。ビデオでは惜しくもカットされた未発表部分も多く収録した、非常にお得なスペシャルエディションです。複数の女の子達がいやらしく絡む姿をデジタルの高画質でたっぷりお楽しみ下さい。



9 26 in store
FEVC-061・¥3,800(税抜)



凌辱秘書羞恥

VIDEO CD

社長のペニスのスケジュールを膣内時計で管理する美人秘書3人。キャリアウーマン気取っていてもシステム手帳はHマークだらけ。欲望と快楽に溺れた秘書は今日もペニスをくわえまくる。秘書なんてそんなもの。インテリ眼鏡の奥の瞳はいつでも股間を狙っている。きっとあなたの会社の秘書だって・・・。



9 26 in store
VC-018・¥3,800(税抜)

爆乳コスプレイヤーズ

VIDEO CD

G・Fカップの爆乳娘2人がコスプレ＆SEX対決！！ナース、ウエイトレス、セーラー服などセクシーコスチュームに自慢のスーパー巨乳を包み、男優陣を悩殺します。絶叫、痙攣、潮吹きと何でもありのオッパイの「狂艶」を、ビデオCDならではのデジタル高画質でたっぷりとお楽しみ下さい。



9 12 in store
FEVC-059・¥3,800(税抜)

通信販売のお知らせ

店頭で入手困難な商品がございましたら、当社にて通信販売いたします。お求めの商品の定価分（税抜価格）を現金書留または銀行振込で、当社までお送り下さい。（送料、消費税はサービスとさせて頂きます。）入金確認後、一週間以内に商品を発送いたします。尚、不良品以外の返品は出来ませんのでご了承下さい。

オリジナルテレカプレゼント

当社発売のCD-ROMに付いている応募券3枚をユーザー登録カードに貼って右記の住所までお送り下さい。永遠のスーパーアイドル「あいだももちゃん」のTMAオリジナルテレフォンカードを、もれなくプレゼントいたします。



ぷち
Presented by Assemblage Co.,Ltd.
PC-98用として発表されたこのタイトルが
Windows3.1/95用として、一年経った今・・蘇る。
今日、アイが・・
起動する!!
・小型ロボット育成シミュレーション
・オートマチックバトル
[成人向]
18才未満の方は、ご利用をご遠慮下さい
NOW ON SALE!
META-DOLL AI
Fighting Mapets META-DOLLS
METADOLL-AI for Windows3.1/95 version / CD-ROM / PRICE 9,800Yen(WithOut TAX) / (C)1995~97 Assemblage Co.,Ltd. and PETIT
〒150 東京都渋谷区桜丘町3-2-502 アセンブラージュ株式会社
[通販のご案内] この商品が店頭で見当たらない場合は、上記住所の「MD通販係」に現金書留で9000円をお送り下さい。


h.m.p Digital Entertainment
ADULTS ONLY
10/10 Fri
ON SALE！
ポリゴン・アイドル育成
シミュレーションゲームの限界に挑む、
大好評かおりシリーズ
第2弾！
もっともっと
エッチになりたい…
ファッション、
フィジカル、
メンタル全ての
気配り指導が勝敗
のキーポイント！
とにかく何度
プレーしても
飽きさせません！
前作を上回る音声・台詞シーン＆
驚愕のハイクオリティ3D－CGが満載！
大事なかおりが太ったり痩せたり！ あなたの指導が即かおりに反映する新システムを採用！
～めざせ世界の早瀬かおり～
最高傑作！
かおりクライマックス2
世界中のメディアを支配して、めざせスーパーエクスタシー・アイドル！
Windows95 & Macintosh
COMPACT disc
ADULTS ONLY
HOCR-00085
¥7,800（税抜）
動作環境
● Windows95
Pentiumプロセッサ搭載マシン／日本語Windows95稼働機種／16MB以上の搭載メモリ／640×480以上（32,000色 以上の表示）／4倍速以上CD-ROMドライブ／QuickTime for Windows 2.1使用（インストーラを搭載）
● Macintosh
PowerMacintosh／System漢字Talk7.5以上／6MB以上の空メモリ／15インチ以上のカラーモニタ（32,000色 以上の表示）／4倍速以上CD-ROMドライブ／QuickTime2.5以上
商品に関するお問い合わせ先
h.m.p Co., Ltd.マルチメディア事業部
● 〒112 東京都文京区後楽 2-23-12 ストーンビル飯田橋 ● Tel：03-5800-1791
● NIFTY Serve ID：LDV04145 ● h.m.pホームページ・アドレス：http://www.hmp.co.jp
● Macintosh、QuickTime、漢字Talk7.5、QuickTime for Windowsは米国アップルコンピュータ社の登録商標です。日本語Windows95は米国マイクロソフト社の登録商標です。その他製品名、社名などは一般的に各社の商標または登録商標です。
(C)&(P)1997 h.m.p. digital entertainment,a division of h.m.p Co.,LTD. All rights reserved. Unauthorized copying,reproduction,hiring,lending,public performance and broadcasting prohibited. MADE IN JAPAN
新社名 h.m.p

『あちゃら』がもっとベンリになって新装刊！



インターネットを10倍楽しむための

豪華大特集3連発！

インターネットで生活リニューアル！

シーン別 ホントに使える定番ホームページ40

絶対知りたい完全マニュアル！

最新プラグインベストチョイス30本！

模型を作る、MDに録音する、電話にするetc…

パソコンを変身させる驚愕マシンの最先端！

メール友だちを世界につくろう！

あちゃらdeメル友

NEW 欲求行動別のジャンル

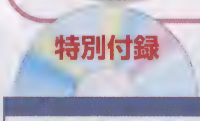
BUY 大ブーム！お宝写真の入手はネット通販に注目！

PLAY ネットだけの情報ザクザク。ワールドカップを100倍楽しむ！

TREND ウワサのCMはネットでチェック！

LOVE&COMMUNICATION これで解決！性&恋愛の悩み相談室

MONEY ネットゲームで100万円旅行券を手に入れよう！



特別付録 あちゃらスーパー CD-ROM

HYBRID for Win&Mac

インターネット エクスプローラ4.0 最新プレビュー版！(Win&Mac)

料金節約！ラクラク検索！ あちゃらNAVI全データまるごと収録！

お役立ち&お楽しみソフト200本収録！



ますます便利！あちゃらだけの楽々システム。

4ケタ数字でホームページに一発アクセス！

http://www.acara.com/



好評発売中！

あちゃら

一発アクセス！インターネット㊢マガジン

1997 11

RECRUIT 毎月29日発売 特別定価590円（税込）

3号連続総額200万円！読者250名様に大プレゼント！

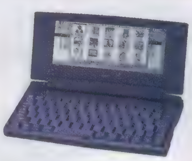
詳しくは「あちゃら」本誌をご覧ください。

あちゃら新装刊記念大プレゼント！

A FMV-BIBLO NC13D……1名様



B モバイルギア MC-MK22…2名様



C クリップ・イット DS-10S……10名様



D デジタルビデオカメラ GR-DVX…2名様



E リブレット60…1名様



F カシオペアA-50 ……2名様

G Mobile Z ……15名様

H DVD-5000 ……2名様

I Transpad（Win版）……3名様

J KENJI（Win版・Mac版）……5名様（Win3名・Mac2名）

K 3Dマイホームデザイナー（Win版）……5名様

L 写真素材1000 ……5名様

M ネットビレッジ加入権（1年間）……100名様

N あちゃらオリジナルTシャツ ……20名様

O あちゃらオリジナルマウスパッド ……20名様

＜問題＞ ○の中に文字を入れてください。

『○ちゃら』は一発アクセス！インターネット㊢マガジンです。

ヒント 掲載されている「あちゃらコード」を打ち込むと、希望のホームページに一発アクセスできるのは「あちゃら」だけです。

応募要項 官製ハガキ、あるいは「あちゃら新装刊記念大プレゼント！ホームページ」で応募してください。●官製ハガキで応募の場合、問題の答えに相当する文字と、①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥電子メールアドレス（なくても可）⑦希望の商品（A～Oのうち、いずれか1点）を明記し、〒104東京都中央区銀座8-4-17（株）リクルート「あちゃら新装刊記念プレゼント」J係まで。●インターネットで応募の場合、「あちゃら新装刊記念大プレゼント！ホームページ（http://www.acara.com/NAVI/COOL/open.html）」にアクセスの上、問題の答えに相当する文字と指定の必要事項を明記して送信してください。●締切 10月31日（当日消印有効）●発表 厳正な抽選の上、商品の発送をもってかえさせていただきます。

会社では平社員の私であるが、
じつはサイバースペースの
バーチャル社長なのだ。

アントレすると、こうなります。

仲間 サイバースペースカンパニーをつくりました。
一緒にやってくれるバーチャル社員求む！

提案概要 ▶インターネットで知り合った仲間たちとつくったサイバースペースカンパニーで、ホームページの制作やコンテンツの企画などを請け負っています。あなたも参加してみませんか。

自己紹介 ▶私はソフトウェア会社のシステムエンジニア。仲間たちも全員、仕事についています。普段はインターネット上の付き合いですが、月に1回程度、みんなで会って飲んでいます。

かもめ太郎
〒000-00　東京都○○区○○○　メゾンアントレ○○
☎ 0000-00-0000　F　0000-00-0000　E 0000@r.recruit.co.jp

連 012345 ☎ 〒 F E
金 利益は、話し合いの上で分けています。
現 ソフトウェア会社勤務
年 29　性 男
校 ○○大学工学部
血 AB　出 神奈川県
住 東京都○○区

載せて見つける！読んで見つける！
アントレは、あなたの「○○したい」を応援します。

あなたはどんな情報を発信しますか？

- ●資金提供求めます、出資します
「インターネットを使った事業アイデアを持ってます。投資してください」など
- ●起業・独立・新規事業を始めるためのパートナー募集
「マーケティングに詳しい方、私の事業をサポートしてください」など
- ●起業・独立・事業拡大に関する勉強会などの仲間募集
「アートビジネスのSOHOネットワークに参加して下さい」など
- ●販路・代理店募集
「私の作ったICカードを販売してほしい」など
- ●商品仕入れ・店舗・不動産・什器などを求める情報
「神田駅周辺で10坪程度のオフィスを探しています」など
- ●専門家などからの起業家を支援する情報
「税務、財務など、管理事務のアウトソーシングをお受けします」など
- ●アイデア・企画・知的所有権の募集・PR情報
「20歳代を対象とした輸入雑貨店のコンセプト募集」など
- ●起業に役立つ様々な情報
「中国と貿易する時の注意点を教えてください」など
- ●自分・自社の能力を生かせる仕事の依頼を求める情報
「カタログ撮影なら自信があります」など

◎ビジネスフィールド別編集スタート!!
◎インターネット・ホームページ「アントレNet」もバージョンアップ!!
◎掲載情報件数も大幅アップ!!

原稿用紙の入手方法

1 アントレFAXサービス
フリーダイヤル　0120-560-148
BOX番号0124（個人用）0125（法人用）を指定してください。

2 原稿用紙請求専用ダイヤル
個人用フリーダイヤル　0120-664-405
法人用フリーダイヤル　0120-664-410
（10：00～18：00　土・日・祝祭日は除く）

3 インターネット
http://www.recruit.co.jp/BI/

掲載募集中!!
無料掲載
（1/16サイズ）

法人情報も募集しています
（申込フリーダイヤル0120-664-410
※10:00～18:00土・日・祝祭日は除く）
※法人情報に関しては、昨年1月1日以降設立の法人に限らせていただきます。

載せて見つける！読んで見つける！ | ENTREPRENEUR JAPAN 米国アントレプレナー誌提携

「起業・独立・事業拡大」のキッカケ“発見”マガジン

アントレ

毎月27日発売／定価500円（税込）※全国の書店・コンビニエンス等でお買い求めください

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN
毎月当たるハードとソフト
ハードだよん よりどりみどり
ハードは毎月3機種を！

毎月の「じゅげむセレクション」から
今月のソフト

『新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ』
（セガ・エンタープライゼス／SS用）
3名様 **1**



『ムーンライトシンドローム』
（ヒューマン／PS用）
3名様 **2**





5 SEGASATURN 1名様
4 NINTENDO64 1名様
3 PlayStation 1名様

締め切りは10月29日 当日消印有効だョ！
じゅげむ プレゼント＆アンケート

今月は、各メーカーさんより、いろいろとソフトをご提供いただきました。いつもソフトのプレゼントが少ないとブーたれてる読者ちゃんは喜んでおくれよ！ドシドシ応募よろしく！

PRESENT

※当選者の発表は1月号にて

『蛭子能収の大穴競艇』ソフト＆テレカ **7**
3名様
PS唯一、ゲーム史においても数少ない競艇ソフト。しかもギャンブル好きで知られる蛭子さんが監修！こちらもテレカとセット。プレミア必至？（提供／セタ）



『パチンコ大好き』ソフト＆テレカ **6**
3名様
太っ腹なセタさんからいただいたソフト＆テレカをセットでお蔵出し！平和の人気機種を収録、全ての釘を1本1本調整できるパチンコソフト。（提供／セタ）



『熱砂の惑星』ウォーターホルダー **9**
10名様
アドベンチャーに3D格闘の戦闘シーンをプラスしたゲームが登場。水を求めて砂漠の星を行くストーリーにちなんだグッズなのダ。（提供／伊藤忠商事）



『クリーチャーズ ～ノームたちの世界～』Tシャツ **8**
3名様
1匹ごとにデジタル遺伝子を持った仮想生物を育てる、話題のWin95用ゲームのキュートなTシャツ。（提供／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント）



『マスターオブモンスターズ バリューパック』ソフト＆プレミアムポーチ **11**
計7名様
『魔道王の試練』と『エクスパンションキット』をセットにしたお得なパックを2名様。ハズれちゃっても限定ポーチを5名様！（提供／システムソフト）



『リアルサウンド ～風のリグレット～』オルゴール **10**
5名様
この夏何かと話題を呼んだ、画面がなく音のみでプレイするソフトのグッズ。美しいメロディーを奏でるオルゴールです。（提供／ワープ）



『バーチャファイター2』マウスパッド **14**
各1名様
え？なんで今さら2～？なんて言うなかれ！Win95で完全移植版が発売されたのだ！ってコトでマウスパッド だ！（提供／セガ・エンタープライゼス）



『モーター・レイド』Tシャツ **13**
5名様
パンチ＆キックで敵もマシンもブっとばす未来型体感バイクレースゲーム近日登場予定！テクノ入ったイカすデザインのTシャツを。（提供／セガ・エンタープライゼス）



『スタースイープ』体験版 **12**
50名様
アクセラ初、アーケードで稼働中のパズルゲーム。いよいよPS版も登場！って事で、まずは体験版にチャレンジ！（提供／アクセラ）



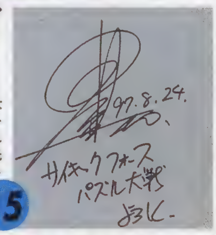
カプコンシークレットファイルセット **17**
5名様
カプコンファンは絶対GET！のお楽しみ満載シークレットファイル。『X-MEN vs.～』『MARVEL SUPER HEROES vs～』の2冊セットで。（提供／カプコン）



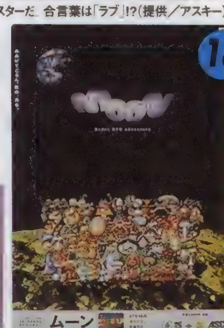
『マスターコンバット 超兵器戦記』 **16**
3名様
ステルス戦車！巨大UFO母船！謎の古代超兵器が続々登場！Win95用『大戦略マスターコンバット』の追加データ集。要本体。（提供／システムソフト）



影山ヒロノブサイン色紙 **15**
1名様
『サイキックフォースパズル大戦』発売記念！『ドラゴンボールZ』の主題歌などで知られる熱血歌手影山ヒロノブ氏のサインだッ！（提供／タイトー）



『MOON』ポスター **18**
10名様
今月のセレクションで取り上げた個性派RPG。ナンとも味のあるキャラクター達が大集合のポスターだ。合言葉は「ラブ」!?（提供／アスキー）



プレアセンブルコレクション峰不二子 **23**
1名様
めっちゃクールかつセクシーダイナマイト！ライダースーツ着用の峰不二子が登場だ。なんとフロントジッパーは開閉可能。たまらぜ！（提供／メディコム・トイ）


©モンキーパンチ・TMS・NTV

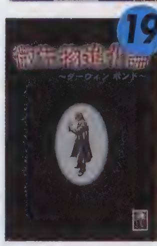
『羅媚斗』 **21**
2名様（＋体験版10名様）
今月の「行ってみた！聞いてみた！」でお邪魔したEAVさんよりプレゼントをいっぱい頂いたので出張ってきました～。まずは中華風味＆獣新召還システムが新新なSS用格闘ゲーム。（提供／EAV）



『テイルズ オブ デスティニー』PREVIEW EDITION **20**
10名様
待望のナムコ製大作RPGの体験版がお目見え！もう待ちきれないよ～ってなキミは即応募だ！（提供／ナムコ）



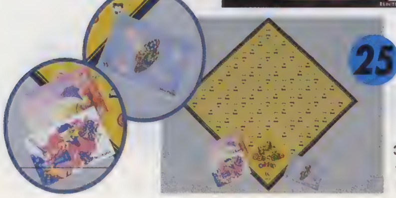
『微生物進化論 ダーウィンポンド』 **19**
3名様
うねうね蠢く微生物を育てる、科学者気分のWin95用育成シミュレーション。育てた微生物達をスクリーンセーバとして見ることも可能。（提供／ADVAN-G）



『オーバードライビンII』 **22**
2名様（＋体験版5名様）
シミュレーターライクなリアル指向の作りが人気のレースゲーム。こちらはPS版。ちなみにワープ飯野氏もこのシリーズのファンだとか？（提供／EAV）



『おどおどおっでぃ』バンダナ＆ポストカード **25**
10名様
3月にPS版、9月にはMac&Win95版「虹のほうせきをもとめて」が発売された、ほのぼのアドベンチャーのグッズをセットで。（提供／I.D.C. media studio）



リアルアクションヒーローズ エイリアン＆月光仮面 **24**
各1名様
エイリアンは映画1作目の通称「ビッグチャップ」を再現。クリアブラックのボディに、透明フード＆光る頭部で完璧な出来！一方、月光仮面はマニア好みのアニメ版を再現！ともに初回生産分につきピンバッジ付きなんだ！（提供／メディコム・トイ）



Alien TM&©1979,1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
©川内康範／万栄社

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1040

差出有効期間
平成10年3月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部行

君もじゅげむに参加しよう!!

『五劫のすり切れ』などへの投稿にお使い下さい。

投稿するコーナーをチェックして下さい
□ 五劫のすり切れ(200字程度)
□ G FILE (裏技・ワンポイントテク等など)
□ アーケードに吠えろ
□ ゲーム川柳
□ その他 (　　　　)

お名前（ペンネームは7文字まで）：　　　(県名：　　　)

●G FILEへ投稿の場合は、タイトル名・ハードを明記して下さい

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1041

差出有効期間
平成10年3月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
読者コーナー 行

じゅげむは君のハガキが作る!!

GEM団5などへの投稿にお使い下さい。

投稿するコーナーをチェックして下さい
□読者GooBooレビュー (新作中心)
□ボイオピ／『ソフトのプレミア化現象』
□オレゲー スプラッシュ
□Goodsモニターズ　□ローテク道場
□その他 (　　　　)

お名前（ペンネームは7文字まで）：　　　(県名：　　　)

ソフトみじん斬り
PS「ザ・ベスト」／SS「サタコレ」など廉価版についてお答え下さい

Q1 ザ・ベスト／サタコレなどを買ったことがありますか？
□はい　(　　　　)本　　□いいえ

Q2 それぞれシリーズで出ているもので、オススメだと思うソフトは？
タイトル（　　　　　　　　）
理由（　　　　　　　　）

Q3 それぞれのシリーズで「何でこれが入ってないよ！」と思うソフトは？
ザ・ベスト（　　　　　　　　）
サタコレ（　　　　　　　　）

Q4 2800円という値段をどう思う？
□まだ高い　□ちょうどいい　□お買い得
また、いくらぐらいまでなら思わず手が出ますか？　（　　　　）円

Q5 ザ・ベスト／サタコレに、価格以外にプラスαのサービスを望むとしたら？
（　　　　　　　　）

Q6 以前に定価で買ったソフトが低価格で再発売されることについて、また中古ソフトとの関係などを含めて、ゲームソフトの「廉価版」についてご意見ください
（　　　　　　　　）

■GEM団内のコーナーで好きなものに○を、嫌いなものに×を付けてください

（　）PSアイコンクイズ	（　）オレゲー	（　）ボイオピ
（　）Gモニターズ／ローテク	（　）チョイQ	（　）ファッション
（　）ビバマン／ウワサン	（　）名言短冊	（　）ノスタルヂヤ
（　）フリーのるツボ	（　）イラスト	（　）ENDING

■GEM団5に一言　（　　　　　　　　）

【フリガナ】
●氏名　●性別 □男 □女　●お誕生日 □昭和 □平成　年　月　日生(　　)歳
●住所 〒
●電話番号（　　）　-　　●Fax.（　　）　-
●職業・学校 番号　1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生　7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　12.その他
●希望プレゼント 番号　●電話やFAXなどの取材に　□応じてもいい　□応じたくない

ご協力ありがとうございました

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームは年に、月にどのくらい遊びますか？

Q2 買う前に興味を引かれた記事は？　〈特集〉　〈連載〉

Q3 読んでみておもしろかった記事は？　〈特集〉　〈連載〉

Q4 読んでみてつまらなかった記事は？　〈特集〉　〈連載〉

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください

Q6 過去1ヵ月間で何本のゲームソフトを買いましたか　SS　本　PS　本　N64　本　PC　本

Q7 1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いますか？

Q8 じゅげむの購入状況は？

Q9 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください

Q10 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】
【ハード】（○で囲む）
N64　SS　PS　SFC

Q11 以下の機種で97年7月・8月・9月に発売されたソフトで面白かったものとその感想を教えて下さい
【タイトル】
【ハード】N64　SS　PS　SFC（○で囲む）
●気に入った点：
●不満だった点：

Q12『じゅげむ』へご意見をお寄せください

今月のじゅげむは100点満点で(　　)点

【フリガナ】
●性別 □男 □女　●お誕生日 □昭和 □平成　年　月　日生(　　)歳
●住所 〒
●電話番号（　　）　-　　●Fax.（　　）　-
●職業・学校 番号　1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生　7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　12.その他
●希望プレゼント 番号　●電話やFAXなどの取材に　□応じてもいい　□応じたくない

ご協力ありがとうございました

アンケート —— このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも

（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

Q1 テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか？

01 毎日
02 週に3〜4日
03 週に1日
04 月に1〜3日
05 それ以下

Q2 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか？（複数解答可）

＜特集記事＞

01 先取りGAME情報局スペシャル 新作おどり食い
02 実録！ゲーム裁判
03 女神転生10年記
04 じゅマール
05 秋だ！ゲーム de お・弁・当
06 レ・ゲ-WWWハイパーリンク座談会
07 新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ
08 Fomula 1 '97
09 フロントミッションセカンド
10 アインハンダー
11 ムーンライトシンドローム
12 MOON 〜ムーン
13 リンダキューブアゲイン
14 スペクトラルフォース
15 Fighting Illusion〜K-1 REVENGE
16 ゲームボーイギャラリー2
17 Jリーグダイナマイトサッカー64
18 特別企画ゲームクリエイターになる！-学校からはじめよう-

＜連載記事＞

01 FRONTLINE
02 ゲームの天才-松浦雅也
03 じゅげむDATA BANK
04 じゅげむNEWS PRESS
05 プレイステーション・ビート
06 SATURN LIFE
07 月刊スクウェア
08 ダビスタ育成の心得「俺の馬」
09 モンスターファーム野村怪物工場
10 じゅげむBOOKS赤丸チェック
11 小林真文のあの方と私
12 じゅげむ100選
13 飯野賢治の世界ふらふら日記
14 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
15 BOOKS･CD･イベントガイド
16 GEM団5
17 今月はコレで遊べ！
18 9月･10月発売のTVゲーム情報
19 マルチメディア Monthly News
20 月刊PC STATION
21 9月発売のPCゲーム情報
22 アーケードに吠えろ！
23 G FILE(ゲームファイル)
24 エロティカ・ヘブン
25 プレゼント&アンケート
26 欄外投稿 五劫のすり切れ
27 欄外投稿 ゲーム川柳
28 行ってみた！聞いてみた！KAZeの巻
29 行ってみた！聞いてみた！EAVの巻

Q3 Q4 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をQ2のリストの中から選んでください（複数解答可）

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）

＜機種＞

01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 3DO
06 PC—FX
07 ネオジオ
08 ネオジオCD/CDZ
09 ゲームボーイ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 ピピン
13 WINDOWSマシン
14 その他

Q6 過去一カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか？ハード別に本数でお答えください。（PS＝プレイステーション、SS＝サターン、N64＝NINTENDO64、PC＝パソコン）

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？

01 まったく使わなかった
02 500円〜3000円
03 4000円〜10000円
04 11000円〜15000円
05 16000円〜20000円
06 21000円〜30000円
07 それ以上

Q8 『じゅげむ』をどのようにお求めになっていますか？

01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

Q9 よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）

01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミマガ64
04 攻略の帝王
05 Vジャンプ
06 電撃王
07 電撃NINTENDO64
08 電撃プレイステーション
09 電撃G'sマガジン
10 電撃SEGA SATURN
11 プレイステーションマガジン
12 THE プレイステーション
13 ハイパープレイステーション
14 ファミ通PS
15 サターンマガジン
16 サターンファン
17 GREAT SATURN Z
18 ゲーメスト
19 GAME NAVI
20 TV Gamer
21 Game Walker
22 ゲーム批評
23 GAME CLASH
24 その他

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

9月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

1 マーヴルスーパーヒーローズ 3名
〈埼玉県〉 民谷 俊介
〈京都府〉 岡部亮太郎
〈熊本県〉 出岡浩太郎

2 怪物パラ☆ダイス 3名
〈埼玉県〉 阿部由美子
〈東京都〉 丹治 克彦
〈大阪府〉 尾崎 晶人

3 PlayStation 1名
〈東京都〉 南田 欣吾

4 NINTENDO64 1名
〈長崎県〉 久保田志津子

5 SEGASATURN 1名
〈佐賀県〉 吉本 徹也

（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

Next Issue

じゅげむ12月号は10月30日(木)発売！

●初心者編からマニア編まで、尽きる事無きゲームの？？を徹底解明

'97年度版 ゲームの大疑問100！

●憧れの車を運転したい！人気のパチンコ台を攻略したい！そんな時は…

お役に立ちます！ゲームデータベース

●噂の「ゲームキオスク」(仮)がついに始動！

NINTENDO POWER !!

●スーパーバイザー中村光一 & プロデューサー青木和彦

チョコボの不思議な談笑

●画面に近づき背中を曲げて。由緒正しき…

じゅげむ流 ゲームの作法

全日本プロレス FEATURING VIRTUA
DEAD OR ALIVE
カルドセプト
RONDE〜輪舞曲〜
DJ wars
グランツーリスモ
ナムコミュージアムアンコール
ワールド・ネバーランド
ぷよぷよSUN64
ゲームで発見!! たまごっち2 etc...

『五劫のすり切れ』『ゲーム川柳』投稿大募集!!

情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。『ゲーム川柳』は日本の心、五七五のリズムにデジタルなわびさびを込めて…ドッシドシご応募ください。

ニフティサーブからの応募 「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

じゅげむホームページからの応募 「じゅげむon LINE」[http://www.recruit.co.jp/jugemu/]にアクセスして、「じゅげむに投稿しよう！投稿コーナー」をクリック。「五劫のすり切れ」専用フォームに入力の上、投稿してください。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募も受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま〜ッス♥

リクルートの情報誌の次号告知が無料でFAXやインターネットでご覧になれます！

首都圏発行の19種類の情報誌について、現在発売号の特集や内容、次号告知を紹介しています。ぜひご利用ください。

●インターネット：リクルートマガジンプラザ【http://www.recruit.co.jp/mplaza】 ●FAX：リクルート情報FAXサービス【03-3576-9430】

編・集・後・記

東京ゲームショウでは、年末から年明けにかけての500タイトル以上のソフトが紹介された。入場者数も過去最高。人気ソフトであるほど行列ができて、見れなかったり…。改善策はないですかね？ （まなぶ）

ゲーム業界は噂が多い。例のあれはあれらしいですよ、なんて会話で盛り上がることもしばし。面白い話も山ほど聞けるんだけど、後から思えば単なるガセネタなんてことも多くてね。 （とほほK）

ダイアナ元妃が亡くなって、はや1ヶ月。人間の運命なんてはかないモノだと感じた。人生は短い。後悔しないように生きよう。そうだもっとゲームやらないと、と思いつつ仕事に追われる毎日。 （ちゃかい）

いやー、今回は情報てんこ盛りっす。新作おどり食い&ビットジェネレーションなどなど、みなさんご意見くださいね。とはいえ、ついに結婚なる新次元へ突入した小生。その前途はまだまだ多難。くたびれた〜。 （小島）

ウフッ♥最近編集部に来るのが楽しいゼ。何故って野郎ばっか増殖してヤバイっしょ職場環境。なんつーことを思ってた矢先、ギャル2名入部。イェイ！その内この欄にも登場するので皆も応援しておくれ。 （森）

SCEの『グランツーリスモ』に期待大。各社数年前のちょっちシブイ車とかあり全87車種、さらに車雑誌のビデオ風リプレイに激燃えだ。実車でオイラも86(前期トレノGTV)買ったし走り屋復活です！ （エモやん）

いつもプレゼントを頂いてるメディコムさんのRAHの元になった、変身サイボーグの写真集が、スゲぇカックイイ。クリアボデーにテクノ心をくすぐられましタ。一体欲しいス。で、ついに次回フィギュア記事実現なるか？（塚）

最近、私のまわりはHAPPY続き。大親友の結婚が決まったり、サマージャンボ当たったり。とても素敵な気分です。私はといえば、今月でまた1才歳をとります。それってHAPPY!? （落合）

STAFF

Publisher & Editor-in-Chief
倉田 学

Editors
高山正寛
香月正夫
長沼由希子
酒井宏明
小島幸博
森 思朗
江守敦史
飯塚 哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Media Planning Manager
高橋信太郎

Media Planning Staff
檜山忠史
武重康平
落合立子
堀内麻紀
青木 充

Creative Staff
成田 聖
富永婦時子

Quality Control Staff
村上秀都
冨田裕美子

Sales & Promotion
石正裕一
鈴木泰博

Promotion Associates
大橋美紀子
加藤洋美

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
鈴木康道
加藤明洋
関屋智子
堀野和宏
吉原健吾
鈴木和人
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
安部理一郎
石埜三千穂
遠藤英樹
大岡まさひ
城戸芳充
里田実彦
内藤みか
直井裕太
根本康弘
藤田竜輔
前川陽子
元宮秀介
山下 章

Art Director
坪井 碇(BGS)

Designers
●バナナグローブスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山 実
橋本謙太郎
萩原真理子
スタジオトイズ
株式会社OURS
佐藤ヒロコ
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
どんどん大嶋
木下雅子

じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は、本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1〜12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。（お申し込みの前に在庫をお問い合わせください）
料金は1冊につき、定価+送料100円です。
5月号まで：定価480円+100円で580円（2冊なら1160円）
6月号より：定価490円+100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル 0120-022-844 月〜金（祝休）10：00〜17：30
インターネット／ http://www.recruit.co.jp/mplaza リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな 2.送付先住所（詳しく） 3.電話番号
4.雑誌名 5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便為替）
7.カード番号（16桁） 8.有効期限（年月） 9.カード名義
※7〜9はカード払いご希望の場合

送り先／〒105 東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル（株）リクルート 予約購読係
●お問い合わせは、フリーダイヤル 0120-022-844 月〜金（祝休）10：00〜17：30


PlayStation
TM
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/......and more
PIONEER LDC
La neige



虫の声がまだ蒸し暑い夜の空気をほんの少し涼しくしてくれる季節。少女達の街で秋祭りが始まりました。少女達は浴衣姿に団扇を手に持ち祭囃子が陽気に流れ、夜店の灯りが煌々と輝く境内を下駄の音も軽やかに3人揃って楽しそうに歩いています。金魚すくいに水ヨーヨー、お好み焼にリンゴ飴。妖しくも美しい日本のお祭り情緒。少女達は街を包み込む秋の華やかな一夜を存分に楽しんだのでした。そして秋祭りが街を去り、晩夏が街から去ると共に、少女達は各々の道を歩き始めたのでした。

Ça sent l'automne.

Chisato Kadokura　　Yumi Tachibana　　Ryo Midorikawa

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

http://www. fiesta. or. jp/pldc/hpbj. html

©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

「ノエル～ラ・ネージュ」予約キャンペーン実施中!

「ノエル～ラ・ネージュ」を予約するとトレーディングカード、テレカ、ピンバッジのいずれかが入った**「ノエル缶」**を抽選で3,000名様にプレゼント!

(何が入っているかは開けてからのお楽しみ!)



「ノエル～ラ・ネージュ」予約キャンペーン応募用紙

(コピーしてお使いください。)

応募方法 お店で予約確認の店印を押してもらい、この応募用紙を切り取り必要事項をご記入の上、官製ハガキまたは、封書でご応募ください。尚、発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

応募宛先 パイオニアLDC(株)開発事業部「ノエル缶」プレゼント係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL:03-5721-1359

ご住所 〒

お名前　　　　年齢　　性別(男・女)

TEL　(　　)　　ご予約商品:□限定盤 □通常盤

※予約確認印(店印)を捺印の上ご応募ください。

(応募締切:11月末日消印有効)

じゅげむ 1997 11
平成9年11月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻11号通巻31号
編集・発行人 倉田 学
発行・発売●リクルート〒105 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
広告局●03-5472-8414 編集局●03-5472-8412
販売局●03-3575-6158
定価490円 本体467円



雑誌05107-11 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷
T1105107110498

じゅげむ 1997 11

●ポケモン新作3本！・スクープ連発！・新作おどり食い ●実録！・ゲーム裁判

RECRUIT